•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

Participa en nuestros concursos:
A Sangre Fría, C&C: Red Alert 2
y Gunman Chronicles

EDICION ESPAÑOLA

COMPUTER GAMING WORLD

www.gamespot-es.com

Nº62 • Enero • 2001
695 ptas. / 4,16 euros

Reviews

- Tomb Raider Chronicles
- PC Fútbol 2001
- The Longest Journey
- Residen Evil 3: Nemesis
- Pro Rally 2001
- Colin McRae 2
- Hitman
- Giants
- American McGee´s Alice

Previews

- Z2: Steel Soldiers
- Battle Isle: The Andosia War
- Clive Barker´s Undying
- Startopia
- Worms World Party

Runaway

A Road Adventure

Peligrosamente juntos

américa ibérica

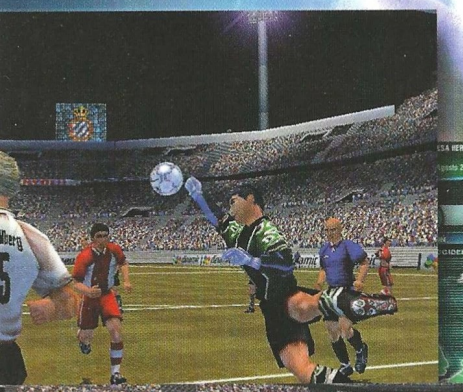
8 424094 401017 00062

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS:
720 ptas. / 4,31 euros

Acepta el desafío...

PCFÚTBOL recibe el nuevo siglo con las novedades que esperabas y que hacen de él sin ningún tipo de duda el mejor manager-simulador de fútbol de todos los tiempos

- 3DMatch on-line: partido amistoso multijugador (módem o red TCP/IP, hasta 4 jugadores)
- Mercado de entrenadores
- Nuevas ligas de Argentina, Holanda, Escocia, Bélgica y Portugal
- Nuevo engine 3D para el simulador más rápido y potente
- Nuevo acceso rápido a equipos y jugadores
- Sponsors y patrocinadores: el mayor ingreso económico en tus manos

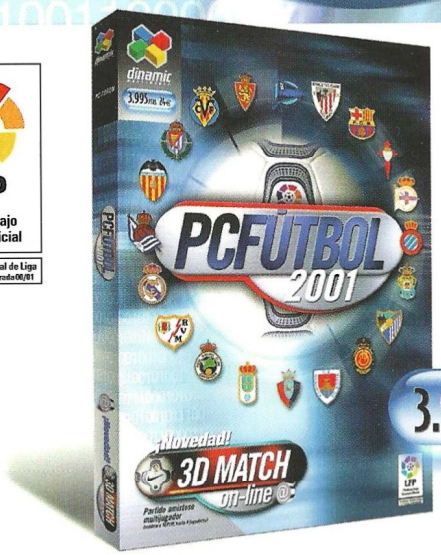


¡Novedad!

3D MATCH on-line

Partido amistoso multijugador
(a través de módem o red TCP/IP, hasta 4 jugadores)

PCFÚTBOL 2001



3.995 PTAS. 24€

LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 00/01

Además con todas las características que han hecho de PCFÚTBOL el número uno:

- Resumen histórico de la Liga española y de todas las competiciones europeas
- La mayor base de datos del futbol europeo con ¡33.000 jugadores y 1.453 equipos!
- Seguimiento jornada a jornada actualizado on-line
- FútbolQuiz con miles de nuevas preguntas
- Más de 300 caras reales en el simulador
- Editor de equipos y jugadores

dinamic MULTIMEDIA

PC CD-ROM compatible Windows™95 98 2000

www.dinamic.com

hasta donde llegue tu imaginación

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactor Jefe:
José María Martín
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba, Alfredo Biurrun, Jose Luis Coto, David de la Escalera Mariano Tortosa, Mariano Gómez
Diseño: Fernando de Miguel
Producción:
Juan Francisco Larramendi
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefa Publicidad Cataluña: Esther Codina
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92

Edita
américa ibérica
www.eai.es

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Copyright ©2000 Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

2001

Una fecha mágica. Arthur C. Clarke la marcó con letras de oro en el calendario gracias a uno de sus mejores relatos, pero fue posteriormente Kubrick quién catapultó su fama hasta niveles insospechados gracias a su inconmensurable película, un hito dentro del cine de ciencia ficción.

Son muchas las lecturas que permite el texto de Clarke (aunque menos que la película de Kubrick), pero ciñéndonos a los hechos objetivos de la novela y dejando a un lado los aspectos más trascendentes de la historia, es fácil ver que Clarke –a diferencia de Orwell y su 1984– no se equivocó demasiado al pronosticar que el hombre construiría bases espaciales y que, lenta pero inexorablemente, iría explorando rincones cada vez más lejanos de nuestra galaxia... aunque no parezca haber ni rastro en ellos de monolito alguno.

La fecha, además, es doblemente trascendente, en tanto y en cuanto esta vez estaremos todos de acuerdo en que ya estamos en el nuevo siglo y el nuevo milenio, empiece o no ahora. Así que henos aquí, asomándonos de puntillas a un futuro que, hace 15 ó 20 años se nos antojaba parecido a lo que nos contaba el cine de ciencia ficción (naves surcando ciudades futuristas, trajes galácticos, androides y robots campando a sus anchas, desastres nucleares por doquier...) y nos damos cuenta de que, en realidad, las cosas en lo externo han cambiado menos de lo que esperábamos, y sólo determinados campos de la ciencia han avanzado hasta niveles que entonces nos costaba imaginar.

En lo relativo a los juegos, el avance, lógicamente, ha sido rapidísimo, y si alguien en la época de los ordenadores de 8 bits nos hubiera dicho que, gracias a pequeñas consolas domesticas, disfrutaríamos de las mismas calidades que en aquél entonces sólo se veían en las salas recreativas, nos hubiésemos reído en su cara. Han aparecido géneros o estilos de juego en aquella época desconocidos, como la estrategia en tiempo real o los "shooters" en primera persona, y sobre todo, poco a poco, la comunidad de "jugones" comienza a disfrutar de la revolución que Internet proporcionó a los juegos con la aparición de las partidas online.

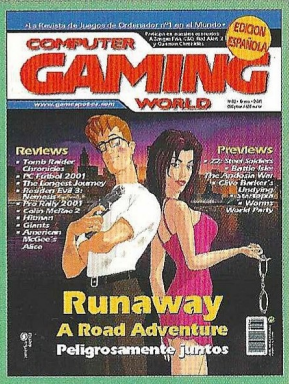
Pensar sin embargo en el futuro de los juegos es una tarea harto difícil, tal vez sólo al alcance de visionarios como Verne o Clarke, pues marcándonos simplemente un plazo de 5 años por delante –no digamos 25 ó 50– es prácticamente imposible vaticinar a qué y en qué sistemas estaremos jugando. A corto plazo parece que todo el mundo coincide en el previsible éxito masivo de X-Box cuando por fin sea lanzada al mercado, y seguramente los juegos de PC cada vez apuesten más por la experiencia online y menos por la monojugador. En fin, nosotros, mejor que adivinar el futuro, nos conformamos con estar aquí para contároslo cuando llegue.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.computergaming-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

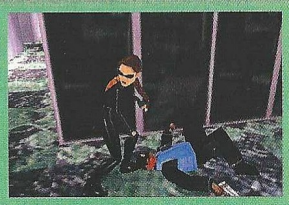
NÚMERO 62 • ENERO • 2001



En portada:

Para terminar de confirmar que las aventuras gráficas se hallan en pleno estado de forma, este mes no sólo encontrarás en CGW el analisis de 8 nuevos juegos inscritos en esta categoría (si bien no en su formato más clásico), sino que además uno de ellos, realizado en nuestro país por Pendulo Studios ocupa nuestra portada.

American McGee's Alice



Tomb Raider Chronicles

PC Fútbol 2001

REPORTAJES

Runaway: A Road Adventure 28

Un romance muy peligroso. Se trata de un juego español que lleva largo tiempo en desarrollo. Y es que todos estamos esperando la realidad de unas promesas que, al fin, parecen cumplpidas.

AVENTURA/ROL

The Longest Journey 36

Una aventura clásica, literalmente. Se trata de la superproducción más importante del año. Un tesoro de más de seiscientos millones de pesetas que tú podrás disfrutar por un módico precio. Cosas que sólo pasan una vez en la vida.

American McGee's Alice 40

De niña a sicópata. La dulzura de la protagonista de una de las obras más importantes de la narrativa de nuestro siglo, ha sido trastocada irremediablemente. Seguro que ahora mirarás con más cuidado al otro lado del espejo...

Hitman: Codename 47 44

El asesino torpe. Cuando despiertas en el interior de una celda y vistes una bata de paciente, tan sólo puede pasar una cosa por tu mente: no todo está tan bien como creías al principio...

Resident Evil: Nemesis 48

El discreto encanto de los zombies. Recién llegado desde la consola, sin apenas cambios y situando la acción entre el primer y el segundo Resident, esta tercera entrega es una continuación poco evolucionada de las dos anteriores.

Wizards & Warriors 52

Rol de la vieja escuela. Aunque pueda parecer otra cosa por su aspecto, lo cierto es que este juego de rol aparece en un momento cuando ya se empezaba a echar de menos el aroma de los clásicos.

Giants Citizen Kabuto 54

La imaginación al poder. Combinando diseño y jugabilidad, de la mano de Virgin llega hasta nosotros este título que ofrece nada más y nada menos que tres géneros y una excelente opción multijugador.

El Rey Arturo 56

Cuando la realidad se divide en dos. Se trata del capítulo uno de la tercera entrega de la serie "Leyendas" de Cryo. Esta vez nos sumergiremos en una visión doble de la realidad que rodea al protagonista: la celta y la cristiana.

Capitán Trueno 58

El honor de otros tiempos. En los tiempos que corren, con Mortadelo y Filemón haciendo de las suyas en nuestro ordenador, no podía haberse obviado la existencia informática para un héroe que entusiasmó a toda una generación.

ESTRATEGIA

Sheep 60

Contar ovejas nunca fue tan divertido. Tendrás que guiar los destinos de cuatro variedades distintas de ovejas, y no será fácil. En cualquier caso, si te gustaron los Lemmings y mientras no las clonen... siempre hay esperanza.

Kingdom Under Fire 62

La escuela Blizzard. De nuevo la eterna lucha entre el Bien y el Mal, la Luz y la Oscuridad. Nunca terminará esta contienda, pero esta vez será algo diferente al estar sazonada con tientes que huelen a rol.

Marranos en Guerra 64

Los gusanos en 3D se convierten en cerdos. Las similares características del juego respecto de Worms, hacen de esta producción un buen juego de estrategia por turnos con ataques a lo "bestia..."

ACCION

Tomb Raider Chronicles 66

Descanse en paz. Aparentemente Lara ha muerto. Sus amigos se reúnen para recordar viejos tiempos y ofrecer la excusa de aprovechar aventuras pasadas. Como es natural, ¿no creerás que Eidos vaya a matar a la gallina de los "huevos" de oro?

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

ACCION

Akien's Artifact 68

Un superhéroe en busca de Cómic. Se trata de un collage que mezcla varios géneros en su enreversada trama. A medio camino entre cómic, juego y coleccionable, este juego de acción sorprenderá a más de uno.

Rune 70

Ponte los cuernos. Con un impresionante aspecto gráfico bajo el brazo, y una jugabilidad a prueba de bombas, este bombón se deshará entre nuestras manos en cuanto comencemos a disfrutar...

Galaga Destination Earth 72

Actualización fallida. Ha sido uno de los juegos que más han proliferado en las salas de juegos recreativos desde 1981. Ahora, en el siglo XXI, se nos ofrece la posibilidad de jugarlo en 3D.

Fur Fighters 74

Héroes despeluchados. Después de haberle sacado partido a Dreamcast, este juego de acción en donde desvergonzados peluches luchan a muerte sin parar, llega hasta nuestro PC. ¿Su éxito? Tú lo decidirás.

Action Man: Tormenta Tropical 76

Versión digital del héroe de plástico. Que las Navidades están pasando sobre nuestras cabezas no cabe duda alguna y que Action Man, en cualquiera de sus formatos, hará furor, tampoco.

Live Boxing 78

En la lona. No se trata de un juego convencional. Ni por su temática, ni por su singular aspecto. En cualquier caso, este juego de boxeo dará mucho que hablar. Se trata de un arcade en donde deberás entrenar para ganar.

Frogger 2 Swampy's Revenge 80

Ranas viajeras. Esta vez no es una simple renovación. Es una auténtica evolución respecto de la primera entrega que nos dejará un muy buen sabor de boca.

Battleship 2 82

Army Men pasado por agua. Si te gusta jugar a los barquiros, pero necesitas un cambio de aires respecto del juego, no lo dudes, ésta es tu oportunidad. La versión que presentamos, en 3D, te mostrará la realidad bajo la luz de otro cristal.

Jazz Jackrabbit 2: The Christmas Chronicles 84

La tortuga y la liebre. Estamos ante una expansión del juego original. Más plataformas para disfrutar de las veladas familiares al calor de la chimenea. Eso sí, tiene que gustarte el género porque no hay nada más.

DEPORTES

PC Fútbol 2001 86

Ha llegado la hora de cambiar. A pesar de ser el último eslabón de la cadena alimenticia, este incombustible parece que comienza a arder. En las manos de su creadores está el renovar esta maravilla, que aún lo sigue siendo.

Virtual Pool 3 88

Juega con la Viuda Negra. Los creadores de la saga han volcado sus esfuerzos esta vez en el juego modo multijugador a través de Internet. No será fácil vivir sin jugar un rato...

Tiger Woods PGA Tour 2001 90

Un poco más de lo mismo. Es triste, pero cierto, que a todo llega a acostumbrarse uno. Incluso a la calidad. ¿Qué habrá que no hayamos ensalzado de éste juego? ¿Quizá le hace falta una renovación?

SIMULACION

Collin Mc Rae Rally 2.0 92

Dos veces bueno. Nació con fuerza frente a los tradicionales simuladores gráficos. Algunos no le auguraban un buen futuro, pero en realidad arrasó. Y es que éste simulador sentará cátedra.

B-17 Flying Fortress 94

El regreso de una leyenda. Aparentemente tú serás el piloto de esta nave, pero lo que no te imaginas es que podrás ocupar los puestos de cualquiera en ella. Desde la ametralladora hasta el de bombardero.

Pro Rally 2001 96

Sangre española. Es otra de las apuestas de creación española. Se trata de un buen simulador de carreras de coches que tiene, como todo, sus fallos, a los que superan sus virtudes. Disfrutarás con él.

secciones

8 Léeme.bat

Como Puedes observar por el evidente aumento del grosor de nuestra revista, estamos viviendo unos meses de abundancia: no puedes dejar escapar esta sección que te ofrece los últimos acontecimientos.

10 Interfaz

Atendiendo vuestras dudas, esta sección se centra en responder la dudas más frecuentes. No dejéis de enviarnos vuestras cartas o vuestros e-mail para poder dar respuesta a vuestras inquietudes.

12 Hardware

Este mes os ofrecemos las dos estrellas del año nuevo: WingMan Formula GP, volante y pedales para los más atrevidos; y Motorbike PC, un manillar de moto algo... especial.

15 Zona Alfa

Un par de maravillas llenan nuestras páginas a la espera de una más minuciosa evaluación. Aún es temprano, pero ya podemos observar que se trata de buenos juegos.

19 Zona Beta

No es que sean los siete magníficos, pero tampoco están muy mal. Estos juegos están a punto de salir y no puedes permitir que se agoten antes de ver si te interesan. Lee con atención esta sección.

98 Top Secret

La Fuga de Monkey Island, Command & Conquer Red Alert 2, y Drácula 2: El Último Santuario, son los tres imprescindibles para esta temporada. Si quieres terminarlos sin que se te atragante, aquí tienes la soluciones.

146 Top CGW

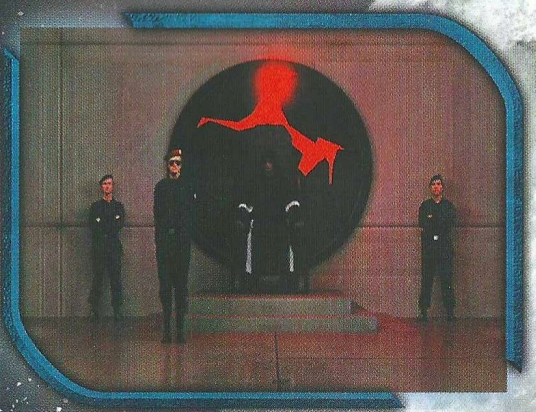
Una vez más os ofrecemos los resultados de las listas de juegos preferidos que confeccionamos con vuestros votos. Participad en nuestro Top y ganad premios increíbles por ello...

ES EL 2150, UNO DE LOS AÑOS MÁS OSCUROS EN LA HISTORIA DE LA HUMANIDAD...

Mientras la Corporación Lunar,
la Dinastía Euroasiática
y los Estados Civilizados Unidos
combaten hasta el final
en su planeta natal,
un proyecto secreto de investigación
se está llevando a cabo en la Luna.

Sólo se conoce su nombre en clave...

"Proyecto Luz Solar"



Un motor gráfico completamente en 3D,
incluyendo efectos atmosféricos y climatológicos
que influirán en el combate

3 amplias campañas
con más de 30 misiones que cumplir

Más de 100 horas de juego
en modo un solo jugador y un divertido
e interminable modo Multijugador

Más de 50 unidades y estructuras
distintas en cada civilización

Editor de mapas de sencillo uso y lenguaje
de scripts con el que crear tus propias campañas

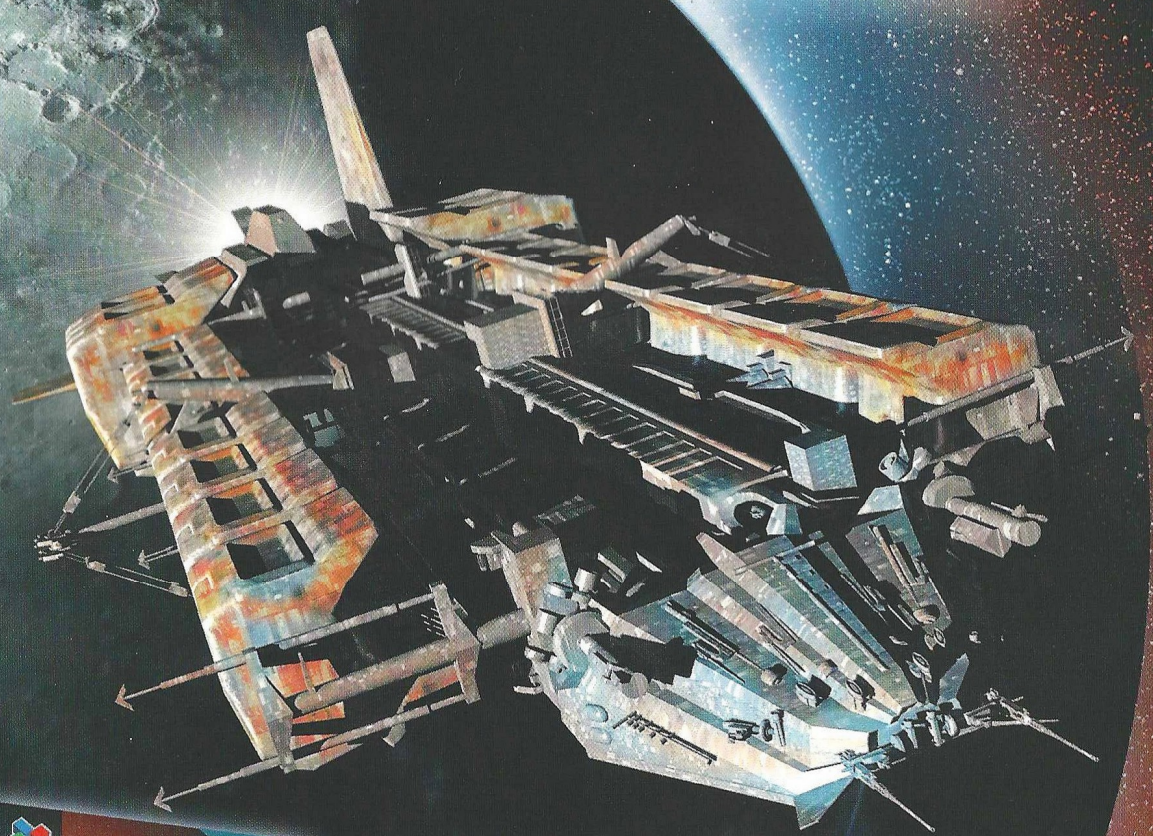
29 mapas Multijugador
para LAN, Internet y EarthNet

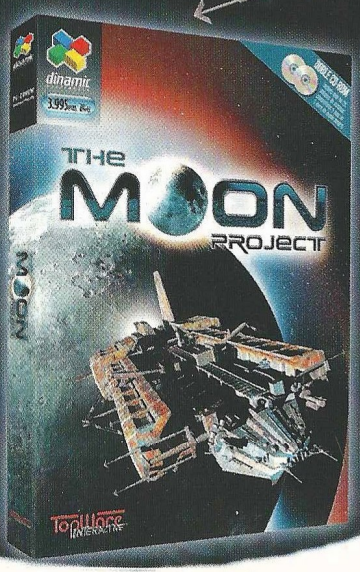
TopWare INTERACTIVE

MÁS INFORMACIÓN
www.dinamic.com

© 2000 by TopWare Interactive AG. Distribuido por Dinamic Multimedia, S.A.

THE MOON PROJECT





DOBLE CD-ROM

Incluye más de 20 minutos de escenas cinemáticas y más de 1 hora de banda sonora

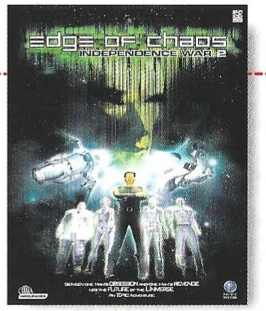
3.995 PTAS. 24€

PC CD-ROM compatible Windows™95 98 2000

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

Más juegos Infogrames



Apesar de la resaca Navideña, Infogrames no cesa en su empeño de ofrecer a los jugadores algunos de los juegos más atractivos del mercado. En esta ocasión se trata de Edge Of Chaos: Independence War 2 y Disney Dinosaurio: Centro de Actividades.

El primero de ellos fue calificado por muchos, entre ellos GameSpot USA, en el pasado E3 de Los Angeles como mejor wargame y simulador más impresionante, lo que le augura un futuro espléndido.

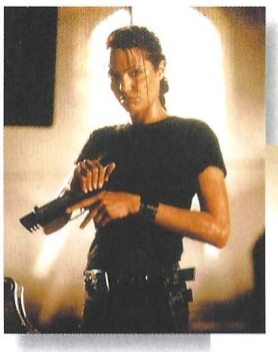
Se trata de un simulador espacial de impecable factura técnica en el que se mezclan hábilmente géneros tan dispares como la simulación y la aventura. Entre otras muchas cosas, Edge Of Chaos: Independence War 2 contará con 16 sistema solares para explorar, así como una gran variedad de naves espaciales. El juego será lanzado el próximo mes de abril de 2001.

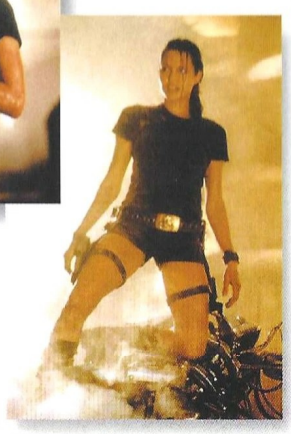
En el otro lado se encuentra Disney Dinosaurio: Centro de Actividades, un juego claramente destinado a niños de a partir de 4 años, con el que sin duda alguna agilizarán la mente. Los niños podrán, por ejemplo, conseguir "Dinotarjetas", crear puzzles para mandárselos a sus amigos por correo electrónico o desafiarlos en una frenética partida para dos jugadores. El juego está basado en la película de Disney Dinosaurio, y todo el universo de esta ha sido fielmente representado. Nada mejor para relajarse tras la Navidad.

Angelina Jolie mejor que nunca

Ya tenemos fotos del aspecto que tiene la atractiva Angelina Jolie en su papel de Lara Croft, además de varios datos interesantes acerca de la película Tomb Raider.

Como ya sabrás, después de una ardua tarea de selección, Angelina Jolie, conocida por sus papeles en películas como El Coleccionista de Huesos o Inocencia Interrumpida, por la que fue galardonada con un Oscar de la Academia, fue la actriz seleccionada para encarnar a la voluptuosa Lara Croft en la versión cinematográfica de la popular saga de Eidos Interactive.





Como se puede apreciar en las fotografías que acompañan a este texto, el papel le viene como anillo al dedo, además de que la inconmensurable belleza de la actriz queda sobradamente demostrada.

La película está siendo dirigida por Simon West, director de Con-Air y La Hija del General, y otras estrellas del film son Lain Glen, en el papel del villano Powell; Daniel Graig es Alex; y Jon Voight es el padre de Lara, Lord Croft.

La película pertenece a Paramount Pictures y será estrenada en breve.

"El Temerario" con Empire Earth

Jasón Dillman, más conocido en el mundo de los videojuegos como "El Temerario", se ha unido recientemente al equipo que está desarrollando el esperado Empire Earth, es decir, a Stainless Steel Studios.

Jasón Dillman es conocido por su gran capacidad a la hora de diseñar escenarios originales para los juegos en los que participa. Para Empire Earth está diseñando una campaña que continuará una parte de la historia británica, aunque también contribuirá la desarrollo de otras campañas del juego.

A pesar de que sólo cuenta con 16 años, tiene en su haber un impresionante historial como diseñador de campañas, entre las que destacan las generadas para Age of Empires, de la serie "Magnus". Fue el finalista de los concursos para el diseño de las Campañas de la Ascensión de Roma y de Mongolia, cada uno de ellos patrocinado por Age of Empires Heaven Web Site, y el ganador del concurso para el diseño de escenarios patrocinado por el AOE2.COM.

Cuando se enteró de que Rick Goodman, diseñador jefe de AoE, estaba trabajando en un nuevo proyecto de estrategia llamado Empire Earth, se puso de manera inmediata en contacto con él.

Como ya sabréis, Empire Earth es uno de los juegos de estrategia más ambiciosos de la historia lúdica, que cubre ni más ni menos que 500.000 años de la historia de la humanidad. El juego será publicado por Sierra Studios.

En la variedad está el gusto

Montecristo vuelve con más juegos, que serán distribuidos en nuestro país por Electronic Arts. Ni más ni menos que cuatro nuevos juegos serán lanzados en breve, abarcando los más diversos temas.

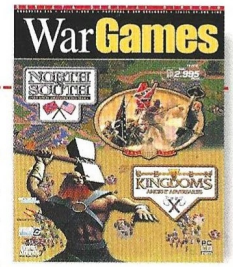
Para empezar, TV Star da al jugador la posibilidad de introducirse en el turbulento mundo de las exclusivas televisivas, en el que tratará de moverse del modo más sigiloso posible para llegar a lo más alto realizando el mínimo esfuerzo. Se trata de un juego de rol satírico en el que habrá que cotillear, difundir rumores y recoger noticias durante el día y congeniar con las estrellas de moda en los locales más importantes durante la noche.

Wall Street Trader 2001 propone, una vez más, sentirse como un auténtico "broker" de la bolsa. Éste juego ha sido calificado por los expertos del sector como el mejor simulador de bolsa del mundo. El jugador tendrá a su disposición todo aquello con lo que cuenta un "broker" en la realidad.

Airline Tycoon es un simulador muy completo en el que el jugador deberá gestionar horarios, rutas, mantenimiento de los aviones y muchas cosas más en un enorme aeropuerto. Airline Tycoon dispone de 16 escenarios en los que hacer todo tipo de acciones.

Por último, los jugadores más arriesgados pueden decidirse por Starpeace, el primer simulador urbano y político online. La principal virtud de este juego es que estará "vivo" las 24 horas del día, 7 días a la semana y 365 días al año, evolucionando por sí mismo de forma impredecible. Como se puede ver, juegos para todos los gustos.

Vamos a la "guerra"



Digital Dreams Multimedia no cesa en su empeño de ofrecer juegos de buena calidad a buen precio. En esta ocasión se trata de un "pack" que recoge dos juegos de estrategia, North Vs. South: The Great American Civil War y Seven Kingdoms: Ancient Adversaries. Ambos juegos se pueden encontrar en los puntos de venta habituales al increíble precio de 2.995 pesetas.

North Vs. South: The Great American Civil War sitúa al jugador en un periodo crucial para la historia de los Estados Unidos de América: La Guerra de secesión. El juego recrea un total de 10 batallas históricas, situadas entre el año 1861 y el 1865, con la posibilidad de alinearse en cualquiera de los dos bandos, norte o sur.

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries representa un mundo en el que se mezclan intriga, diplomacia, comercio, conquista y espionaje. El jugador tendrá la posibilidad de controlar a diez civilizaciones diferentes, entre las que se pueden encontrar la china, la persa, la japonesa, la mongol y la zulú. Empezando con muy pocos recursos, el jugador tratará por todos los medios de alzarse victorioso, tomando el control de tierras y dominando el comercio. Una excelente selección para todos los estrategas.

Konami con el PC

Konami, compañía muy conocida entre todos los usuarios de consola por la gran calidad de sus juegos, está poco a poco introduciéndose en el mundo del PC.

Para empezar, Konami lanzará tres juegos de temática muy distinta y que, a buen seguro, se convierten en un éxito, sobre todo para aquellas personas que disfruten con los juegos sencillos, similares a los que se pueden ver en una videoconsola.

Para empezar tenemos The Grinch, un juego basado en la última y desternillante película de Jim Carrey, en el que tendremos que encarnar a un duende que detesta la navidad. El juego cuenta con un apartado gráfico muy imaginativo y colorista, y tendremos que demostrar nuestra habilidad para superar del mejor modo posible todos los obstáculos que se nos presenten.

También, y para aquellos que disfruten con las aventuras de acción sobre cualquier otro género, Konami va a lanzar The Mummy, un juego basado en la película del mismo nombre. Nuestra misión inmediata será la de acabar con la malvada momia y hacerla regresar al lugar del que procede para toda la eternidad. El juego sigue las pautas marcadas por juegos como Tomb Raider.

Finalmente tenemos Woody Woodpecker Racing, un juego que entusiasmará a los cientos de seguidores de "El pájaro loco". Se trata de un juego de carreras con un toque muy desenfadado, en el que el objetivo principal será divertirse. Además de Woody Woodpecker, tendremos ocasión de ver a personajes tan entrañables como Chilly Willy el pingüino y Winnie Woodpecker, la hermosa novia del "pájaro loco".

Pronto más noticias sobre estos tres juegos.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Black & White *Electronic Arts*	*03/01*
Commandos 2 *Eidos*	*03/01*
Dark Sector *Digital Extremes*	*12/01*
Disciples II: Dark Prophecy *Strategy First*	*04/01*
Duke Nuken Forever *3D Realms*	*07/01*
Emperor: Battle for Dune *Westwood*	*06/01*
Independence War 2 *Infogrames*	*03/01*
O.R.B. *Strategy First*	*05/01*
Pool Of Radiance II *SSI*	*04/01*
Sammy Sosa's High Heat Baseball 2001 *3DO*	*05/01*

Teletipo

Dinamic será la primera compañía española de videojuegos en banda ancha, gracias al acuerdo firmado recientemente con Ono, uno de los principales proveedores de telecomunicaciones en banda ancha de España. De este modo, Dinamic se convertirá en la primera empresa desarrolladora de juegos para PC que ofrezca sus servicios en banda ancha.

Microsoft ha adquirido de manera muy reciente Digital Anvil, compañía afincada Austin, Tejas. Gracias a esta estrategia por parte de Microsoft, los derechos de todos los juegos de Digital Anvil pasan a ser propiedad de la compañía de Gates, entre los que se incluye el esperado FreeLancer, un simulador de vuelo espacial.

Jeckyll y Hyde, uno de los títulos más atractivos del catálogo de Cryo Interactive se retrasa para mala fortuna de sus seguidores. La fecha prevista para su lanzamiento se sitúa en Marzo de 2001

3dfx, la compañía de las tarjetas aceleradoras Voodoo ha despedido recientemente a todo su personal y ha vendido la mayor parte de sus activos al fabricante rival nVidia. La compañía ha explicado que se trata de un decisión destinada a devolver la mayor cantidad de capital posible a los inversores después de las pérdidas acumuladas por la compañía.

Resident Evil "La película" vuelve a tener forma. Después de quedarse en el tintero por no haber ningún productor decidido a poner el dinero necesario, Paul Anderson se encargará de dirigirla. Éste director ha dirigido películas tales como Horizonte Final, Mortal Kombat y Soldier. Pero de lo que más se habla es de la protagonista, que será ni más ni menos que Milla Jovovich.

Infogrames ha anunciado la adquisición de Hasbro Interactive y Games.com por 100 millones de dólares, de los cuales un 95% se abonará en acciones de Infogrames y el restante 5% en metálico. El acuerdo da a Infogrames derechos exclusivos para publicar juegos digitales interactivos basados en presentes y futuras propiedades de Hasbro. Hasbro también tiene garantizado un determinado porcentaje de los resultados procedentes de las ventas generadas por este acuerdo .

LucasArts ha anunciado el nombre bajo el que se agruparán los juegos de rol online basados en la famosa trilogía. El nombre es Star Wars Galaxies y la web en la que podrás encontrar información sobre este proyecto es:

Interfaz correo

Estimados amigos de CGW. Necesito los trucos de un juego que salió hace tiempo al cual están enganchados mis hijos. Se llama Hype, The Time Quest. Espero que podáis ayudarme. Gracias.

José Miguel Cano.
Leganés (Madrid)

Basta con teclear durante el juego los siguientes códigos: leben: vida completa / druidik: poder mágico al completo / protek: restaurar escudo / frik: para obtener de 1 a 99 plastyks / youngelf: te da 10 flechas azules / oldef: diez rojas / túnel: cambia la cámara / pouletfrit: añade botas al inventario.

Soy un lector asiduo vuestro y tengo una duda. Vereis, dispongo de un Duron a 600 MHz, con 20 Gb de disco duro, 64 Mb de RAM, una Voodoo 3 3000 y una Soundblaster 128. Tengo el juego Alien Vs Predator, pero en algunas fases, y en muchas ocasiones, el sonido se corta o bien no se oyen los efectos especiales, o se oye el ruido del disparo del rifle de pulsos –por ejemplo– y luego se deja de oir sin motivo alguno. ¿Sabéis que puede ser? ¿Quizá tengo que reinstalar DirectX?¿Necesito algún parche? Muchas Gracias.

Jose Fernando Ceballos,
Correo electrónico

Así contado suena a problemas de software, aunque necesitaríamos saber, por ejemplo, la velocidad de tu lector de CD-ROM. Puede ser DirectX, pero también es posible que, el juego tome los efectos sonoros y la música directamente del CD-ROM. El problema, entonces estaría en la configuración de tu lectora del CD-ROM. Si tienes el mismo problema en varios juegos es lógico pensar que la dificultad estribe en el software. Si esto te ocurre sólo con Alien Vs Predator, puede que los problemas residan en la dificultad de adaptación del juego a tu PC. Una última posibilidad es que la copia del juego esté mal. El último término prueba a reinstalar DirectX, y si no funciona, el juego entero.

Queridos amigos de Computer Gamig Wolrd: tengo un pequeño problema. En su día adquirí como cada mes, el ejemplar de la revista en la que regalasteis el juego completo King's Quest VI. A mi hija que se ha aficionado a esta clase de aventuras pero me encuentro con que presté la revista y no nos fué devuelta. Total que al llegar el momento de la aventura que hay que escalar la montaña no podemos hacerlo porqué nos faltan las claves para que aparecieran los escalones. Me gustaría que me consiguierais dichas claves.

Joana Ramón.
Correo electrónico

Situaros enfrente del cartel de la pared en donde se lee: "IGNOrANCE KiLLS WIsDOM eLEVATES". Pulsad las letras minúsculas. Subid y veréis el siguiente puzzle. De izquierda a derecha, habréis de pulsar 4-1-2. Seguid subiendo. Tranquilidad, azure, caterpillar, aire. De nuevo escalones. Tomad en cada palabra, una letra: ASCEND.

Mi problema es el siguiente: tengo un equipo con procesador K6-2 a 350Mhz, 96Mb de Ram. Hace tiempo tenia una tarjeta de video TNT2 de 32MB AGP, y todo andaba bien, pero despues la cambie por una Voodoo3 2000 AGP de 16MB, y ahora en la herramienta de diagnostico de DirectX me aparece que no esta disponible el soporte AGP, aunque antes de que la cambiara si estaba disponible, y a pesar de que mi placa madre soporta AGP 2X y 4X.

Jesús González.
Correo electrónico

En primer lugar debes haber instalado correctamente el software de la tarjeta. ¿Has reinstalado DirectX después del cambio de tarjeta? No obstante, la inestabilidad de Windows 98, en algunos casos le lleva a no reconocer los cambios de configuración. Si ya has realizado todos los pasos que te sugerimos, es posible que necesites reinstalar el sistema operativo para que reconoizca la nueva configuración. En cualquier caso, pregunta en la tienda donde compraste tu tarjeta si han tenido algún problema similar.

Estimados amigos de Computer Gaming World: estoy jugando la segunda parte de Atlantis. Tengo algunas dudas: ¿Dónde encuentro las estrellas? ¿Qué insecto le doy a la rana? He encontrado una gran telaraña que no logro superar. Me ha costado mucho llegar hasta aquí pero no sé cómo hacer frente a la araña. ¿Podéis ayudarme?

Carlos Errandosoro.
Rentería (Guipúzcoa)

En cuanto a las estrellas, están diseminadas por ahí cerca y son siete. Están dispuesta un tanto al azar, así que tendrás que arreglártelas explorando un poco más para encontrarlas, pero no es difícil.

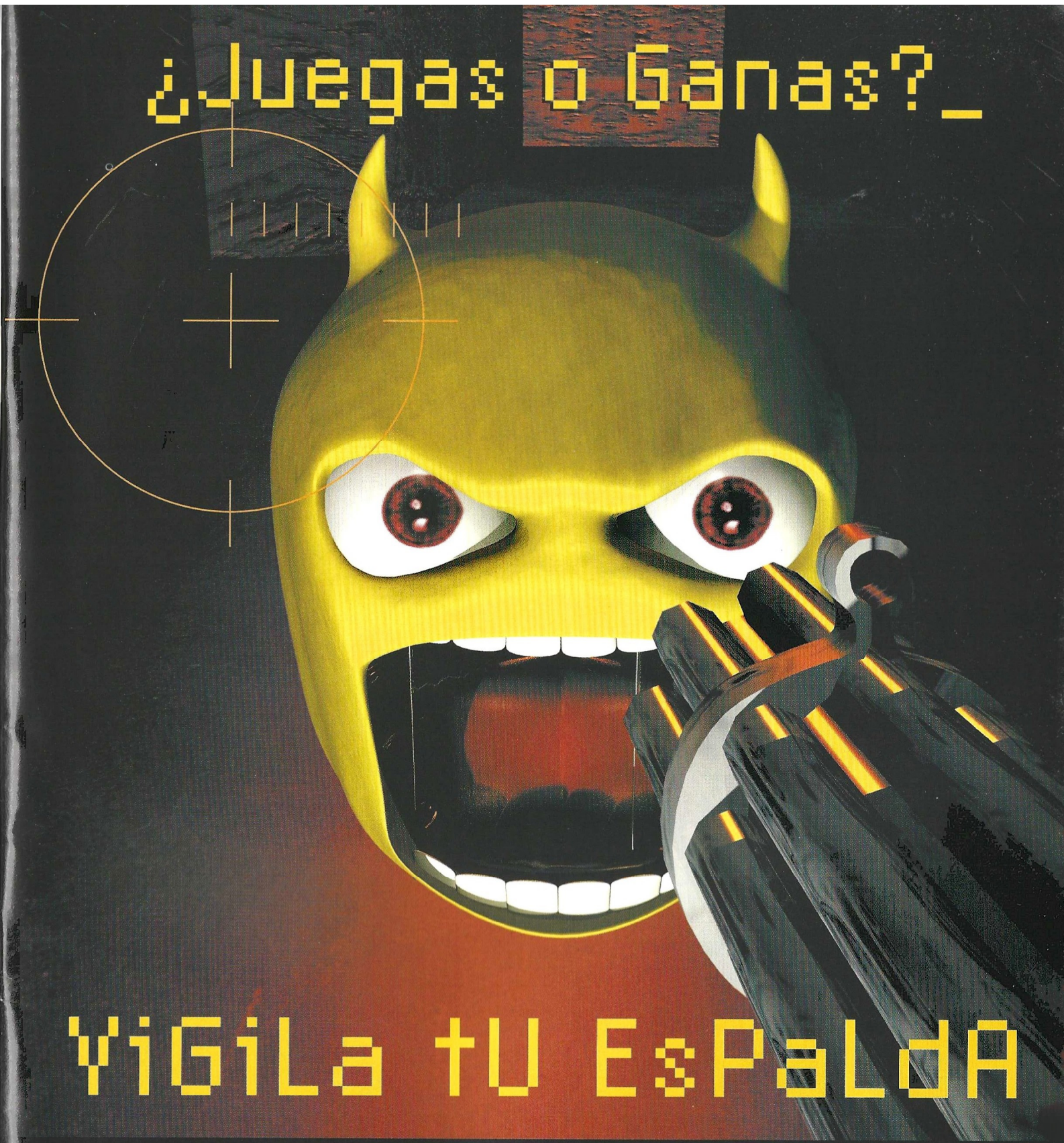
En cuanto a la araña, sube cerca de la red por el árbol que se encuentra a la derecha. Atrae a la araña hacia un agujero que hay en la red. Cuando intente atraparte tendrá que rodearlo y entonces tú podrás ir hacia el centro y recoger el insecto que se encuentra en la tela. Ese es el insecto que tienes que dar a la rana.

Podéis enviar vuestras cartas a las siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com

¿Juegas o Ganas?_



ViGiLa tU EsPaLdA

Si tE gUsTa eL rEto y BuScAs aCclóN,
eNtRa A jUgAr CoN nOSoTRoS:
www.hastajuego.com

hastajuego.com

PaRtidAs MuLTiJuGaDoR - TRiBuS - ChAts - NoTiCiAs - aNiMaDoReS - ToRnEoS - E-mAiL - FoRoS - ¡Y mUcHo MáS!

info@hastajuego.com

WingMan Formula GP

Para sacarle el máximo partido a todos tus juegos de coches sin por ello tener que desembolsar una gran cantidad de dinero, Logitech te ofrece una oferta inigualable en un pack increíble.

8,3

WingMan Formula GP

Precio: 12.900 pesetas
Fabricante: Logitech
Pros: Es económico, manejable y tiene un diseño fantástico. Se incluye el juego Radical Drive.
Contras: No tiene Force Feedback, con la consiguiente falta de realismo.

Fórmula clásica

WingMan Formula GP, además de ser un volante muy económico y contar con un tamaño notablemente reducido (25 centímetros de diámetro), incluye el juego Radical Drive, un estupendo y divertido simulador de coches publicado por Dinamic hace apenas un año. A pesar de tratarse de un juego extremadamente Arcade, el WingMan Formula GP se comporta de maravilla, aunque con los simuladores es con los que se le saca el máximo partido.

El volante viene equipado con una palanca de cambio de cómodo diseño, que permitirá al jugador mantener las manos en el volante a la vez que cambia de marcha.

También incorpora cuatro botones totalmente programables, pudiendo seleccionarlos para utilizar extras secundarios como las luces o la bocina.

Pero, ¿qué sería de un volante sin unos pedales a la altura de las circunstancias? WingMan Formula GP cuenta con dos pedales muy resistentes y sofisticados, que aguantarán hasta los pisotones del más salvaje conductor. La respuesta del freno y del acelerador es asombrosa, y en ningún momento tendremos la sensación de que el vehículo reacciona fuera de tiempo.

El volante está diseñado con un acabado especial y tacto de goma, dando una sensación de comodidad y realismo sensacional. La única pega es que no incorpora Force Feedback, aunque el precio se ve por ello considerablemente reducido.

Está disponible en color amarillo y se conecta mediante "Plug & Play".

Motorbike PC

Si te apasiona el mundo del motor y más en concreto el de las motocicletas, echa un vistazo a este periférico, ideal si lo que buscas es realismo y comodidad.

9,0

Motorbike PC

Precio: 9.990 ptas.
Fabricante: Flexiline
Pros: Funciona de maravilla con los juegos de motos. El diseño es bueno y no es demasiado grande.
Contras: Sólo apto para los fanáticos de las motos.

Dale gas

Miles de mandos de control, cientos de volantes y otros tantos de ratones es lo que suele pasar habitualmente por esta página dedicada al hardware. Por una vez hay un periférico distinto y que ofrece un enfoque diferente a lo ya habitual.

Se trata del Motorbike para PC, un accesorio hasta ahora inédito en España, con el que los aficionados al motociclismo disfrutarán como nunca. Ya está bien de jugar a Superbike 2001 o GP500 con los poco eficientes pads de control o con los cursores del teclado, algo que resta mucho realismo al juego.

Motorbike es un periférico pensado para estos juegos, de ahí su perfecta reproducción del manillar de una motocicleta.

Las características más destacables de Motorbike son la inclusión de un sistema de aceleración y de frenada analógicos, siendo posible acelerar y frenar de un modo progresivo, sin necesidad de ir al máximo o al mínimo, algo inevitable, como decimos, en pads y teclados.

Motorbike está provisto de Force Feedback, para que todas las rugosidades del terreno se transmitan al jugador, haciendo del juego una experiencia única.

La comodidad es una de las principales bazas en Motorbike, debido principalmente a la disposición de todos los mandos y a que las empuñaduras son de goma, algo que evitará que, tras un buen rato jugando, nuestras manos se escurran.

El manillar permite un giro de 90º de izquierda a derecha, más que suficiente para el tipo de juego al que está destinado.

Ya sabes, si te gustan los juegos de motos sobre cualquier otro tipo, Motorbike se hace un accesorio imprescindible.

Para más información o adquirir el producto, puedes acceder a www.flexiline.es

Entra en la comunidad del entretenimiento interactivo. Te cruzarás por los pasillos con los personajes más fascinantes. Tendrás licencia para curiosear por todas partes, jugar on-line o probar las últimas novedades. Descubre todo lo que se está cociendo en el mundo de los videojuegos. A partir de ahora, no sucederá nada sin que tú te enteres.

eresMas

Oniric.com
donde sucederá todo

DRACULA II
El Último Santuario

Es Sólo Un Juego...
...Pero Preparate
Para Sentir El Mal

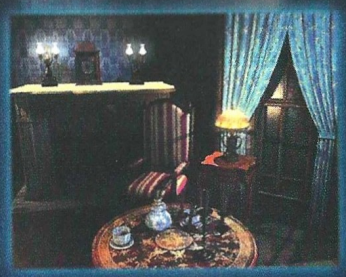
Un juego de: François Villard y Jacques Simian
Música: Laurent Parisi

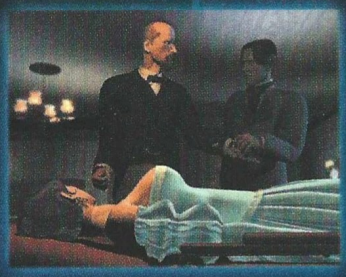
- Más de 25 horas de juego.
- 13 vampiros con los que luchar y eliminar.
- 20 personajes distintos en 3D con increibles capturas de movimientos.
- Más de 20 lugares y 40 decorados para explorar.
- Cientos de animaciones.
- Más de 100 objetos que deberás encontrar entre los decorados.
- Inventario muy dinámico y con objetos combinables.
- Visión en 360°
- Distintos tipos de armas.

PC CD-ROM

Aventura Gráfica 3D
Texto y Voces en Castellano

www.draculagame.com





DR Comunicación

Distribuye: Friendware
C/ Francisco Remiro, 2, edificio A. 28028 Madrid
Tel.: 91 724 28 80 Fax. 91 725 90 81
www.friendware-europe.com

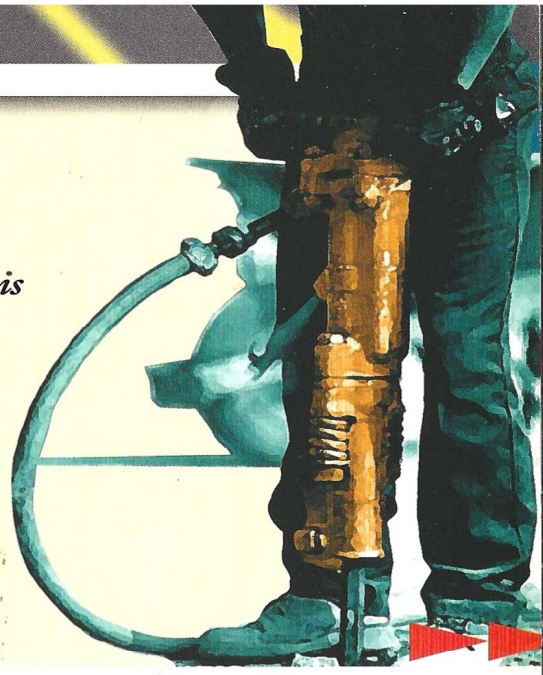
wanadoo
France Telecom Group

CANAL+ MULTIMEDIA

FRIEND WARE

© 2000 Index, France Telecom Multimedia Publications, Canal+ Multimedia. Publications: Wanadoo Publications, Canal+ Multimedia. A Wanadoo Publications Production.

Zona Alfa



En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

Majestic

¿Cómo explicarlo?

Majestic es un diseño muy ambicioso. Si el resultado final es el que busca Electronic Arts y Anim-X puede cambiar la forma tradicional de jugar con el ordenador. En esencia, se trata de una aventura que gira en torno al tema de las teorías conspirativas. Anim-X no ha querido desvelar nada más del argumento, pero si ha explicado una mecánica de juego que no tiene nada que ver con la tradicional.

Lo que el jugador obtiene por su dinero es una pequeña descarga en torno a 1 MB que instala un programa residente en su ordenador, algo así como el interfaz del juego. Majestic Alliance presenta una ventana al estilo Windows que da acceso a un pequeño inventario. También permite recibir archivos de vídeo y audio que dan a conocer a los personajes del juego y notifica las actualizaciones que se producen en la web de Majestic. Pero esta es sólo una de las formas en las que el usuario se relaciona con Majestic. Tras realizar la instalación y comenzar el juego puede recibir una llamada telefónica en la que alguno de los personaje le comente algo, correos electrónicos con información sobre lo que está sucediendo, faxes o chatear con alguno de los personajes sin que el usuario sepa si se trata de un programa representado un papel o de una persona real. Con todos esos elementos se va dando forma a la trama de un juego que se

desarrolla en tiempo real. Si llega un mensaje diciendo que alguien llamará al día siguiente, la llamada se producirá al día siguiente en la vida real del usuario. Incluso puede llegar a recibir una llamada amenazante –para que deje de curiosear en esas webs de acceso restringido– en su propio trabajo, aunque el programa permitirá al usuario elegir el grado de interactividad con el juego y hasta que punto quiere verse envuelto en la trama.

Otro elemento fundamental de Majestic será su web, que presentará acontecimientos relacionados con el desarrollo del juego. Puede funcionar como un motor de búsqueda presentando enlaces con otros sitios relacionado con el argumento y mezclará historias reales con otras ficticias para intentar confundir al jugadore. Para otorgar la mayor verosimilitud al entorno de juego, Anim-X ha comprado numerosos números de teléfono, ha desarrollado webs ficticias y ha creado empresas fantasma. Con todas las pistas que el usuario vaya recibiendo deberá ir resolviendo puzzles y acercándose paulatinamente al misterio de Majestic.

Anim-X promete una experiencia completamente inusual y con un potencial enorme. En contra de lo que pueda parecer, el juego cuenta con la última tecnología para poder mantener su credibilidad; por ejemplo, en reconocimiento natural de la conversación para que el usuario no sepa si está chateando con una máquina o una persona, aunque pueden darse ambos casos. El desarrollo de Majestic será episódico, con una nueva entrega cada mes que irá avanzando la trama. Así durante ocho meses, momento en que se pondrá punto y final a esta primera "temporada".

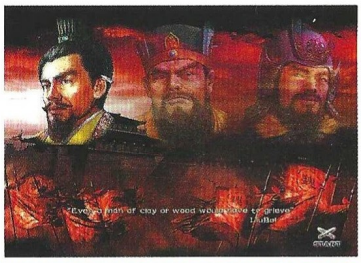
Majestic estará a disposición del público norteamericano en el próximo mes de marzo. Por ahora se desconocen los planes de EA para su lanzamiento en otros mercados.

Si hay algo que se puede afirmar sin ninguna sombra de duda es que Majestic es un juego único. Una aventura que no presenta ningún tipo de gráficos, ya que el interfaz es Internet y otras variadas formas de comunicación tradicionales. El protagonista es el jugador y no transcurre en el monitor del PC, sino en la vida real.

Majestic

Editor: Anim-X.
Fecha prevista de lanzamiento: Marzo 2001

Three Kingdoms: Fate of the Dragon



Overmax Studios es una compañía desarrolladora ubicada en China que ha conseguido un acuerdo con Eidos para que distribuya su juego a nivel internacional. Three Kingdoms está basado en un importante periodo de la historia china y demuestra lo mucho que ha gustado Age of Empires en aquel país.

Los tres reinos de China

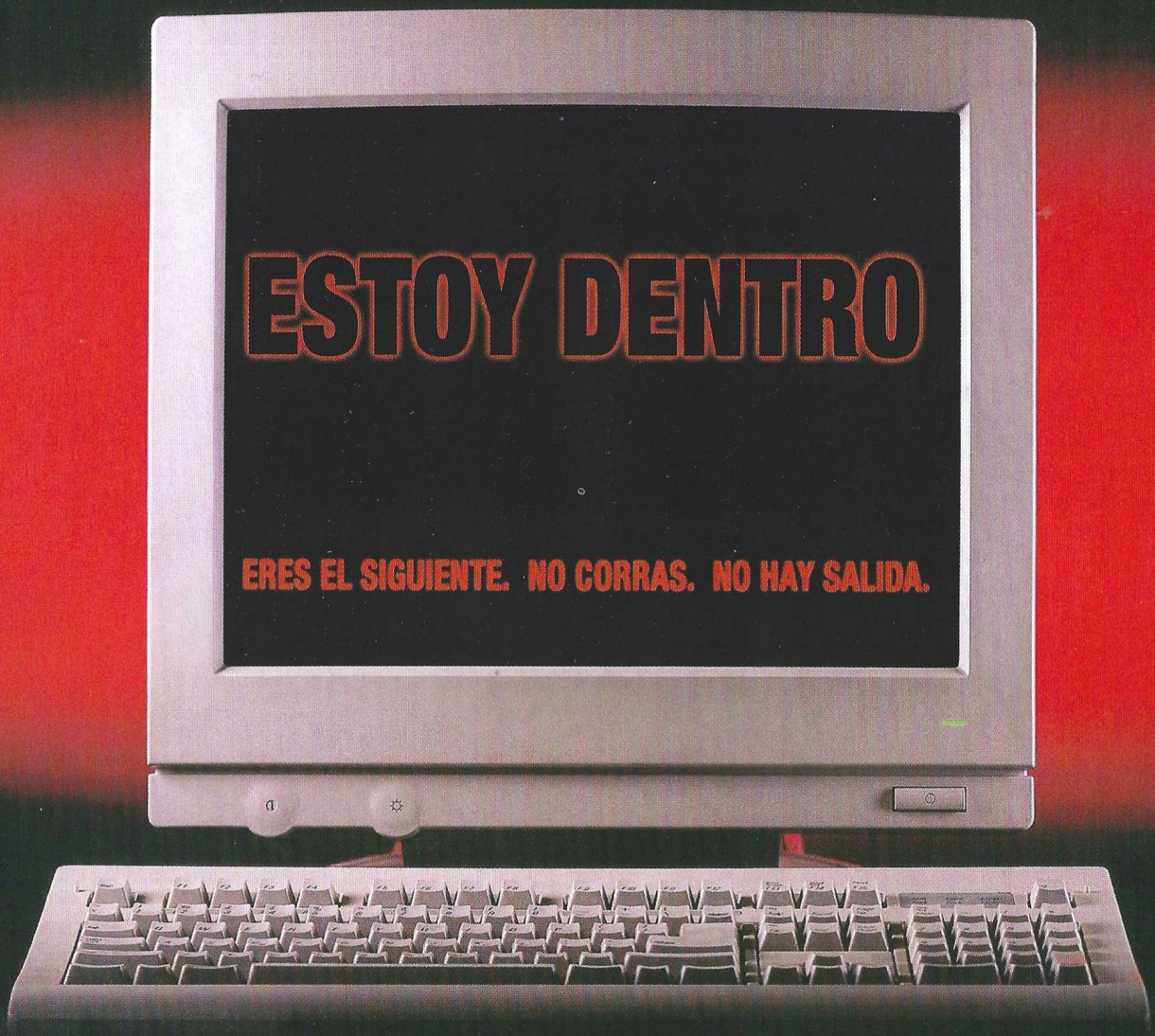
Three Kingdoms: Fate of the Dragon hace gala, a primera vista, de una elaborada factura técnica. Al igual que de una clara deuda con el juego de estrategia más definitorio desde Warcraft II. Overmax ha tomado como punto de partida el contexto proporcionado por un clásico de la literatura histórica de aquel país: The Three Kingdoms, escrito por Luo Guanzhong en el siglo XIV. Un contexto que ya había sido aprovechado con anterioridad por la casa Koei en la serie Romance of the Three Kingdoms, publicadas a mediados de los 90 para PC y Playstation. Se trata de uno de los periodos más conflictivos de la historia china, cuando el país quedó dividido en tres reinos hasta su reunificación en el 280 D.C. El juego contempla la caída y auge de los gobernantes de dichos reinados durante los 104 años que duró aquella situación.

El juego de Overmax presenta un esmerado y detallado aspecto gráfico que utiliza color de 16 bites y personajes renderizados en 3D. Han cuidado las proporciones entre los distintos elementos del juego para que unidades y edificios resulten reales, pero el estilo gráfico y la perspectiva de juego no impide empa-

rentarlo inmediatamente con los juegos de estrategia de Microsoft. La jugabilidad es la habitual en el género con algunos pequeños refinamientos. Por ejemplo, las unidades siempre comienzan como campesinos y sólo tras un entrenamiento pasan a ser guerreros o lo que se tercie. El aspecto comercial también tendrá una importancia mayor de lo habitual ya que puede ser un medio para combatir y debilitar al enemigo. Y la perspectiva isométrica cambiará de acuerdo con el momento del juego. Son algunos de los detalles propios de Three Kingdoms que, a priori, no suponen nada substancialmente diferente de un estilo de juego sobradamente conocido. Three Kingdoms apunta a ser un juego de estrategia impecablemente realizado, pero con una sensación de "dejá vu" que lo hace apropiado para los más fanáticos de la estrategia en tiempo real. Probablemente, la mejor baza con la que cuenta Overmax es la ambientación en un periodo histórico poco usual y que ellos están en disposición de conocer mejor de nadie. La compañía asegura que el juego reflejará fielmente la cultura y las circunstancias de la época y sumergirá al usuario en esos turbulentos años.

Three Kingdoms: Fate of the Dragon

Editor: Overmax Studios
Fecha prevista de lanzamiento: Primer trimestre de 2001



RESIDENT EVIL™ 3

NEMESIS

DISPONIBLE EN PC-CD EL 29 DE SEPTIEMBRE

EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

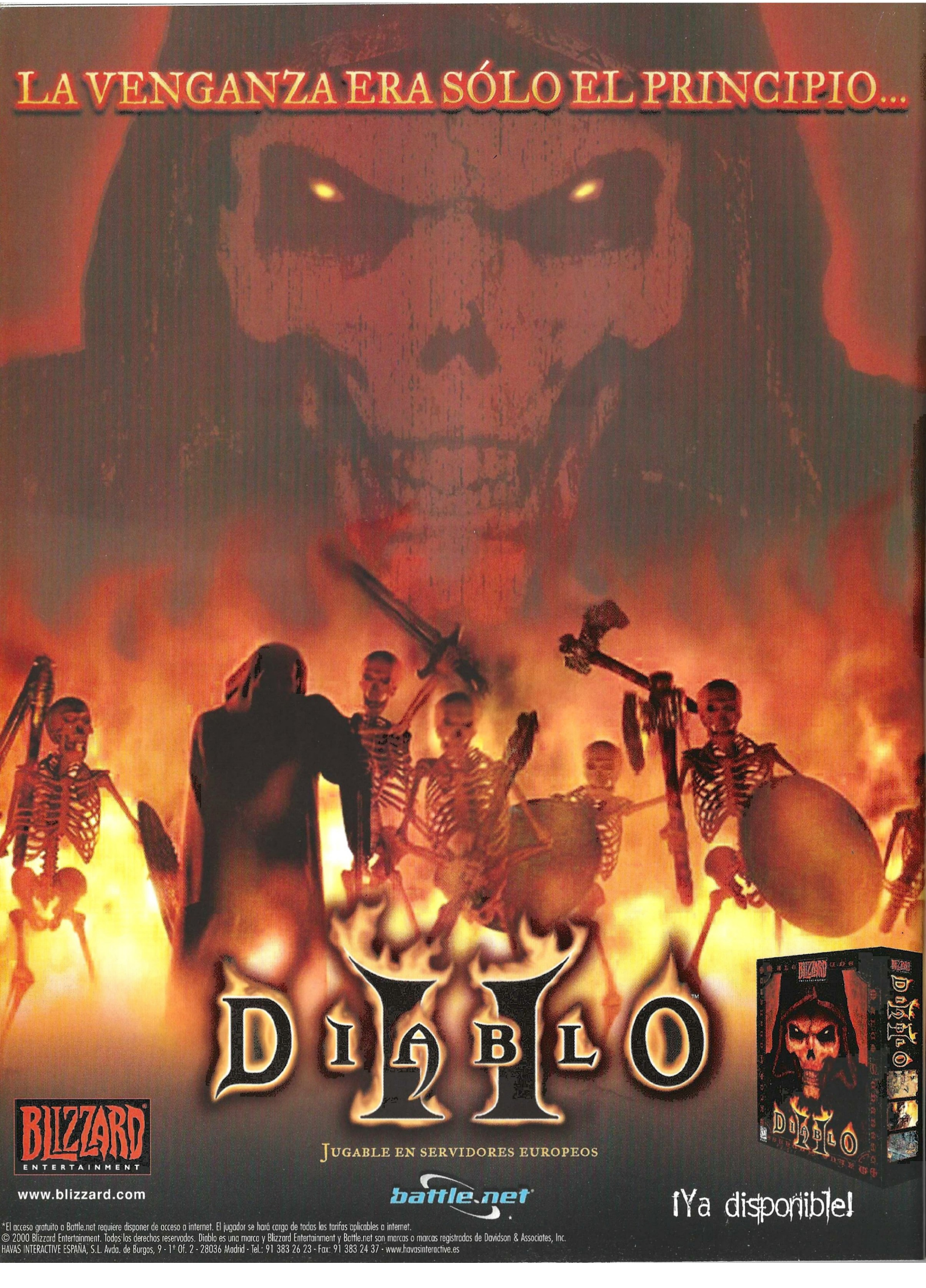
CAPCOM

PC CD

PROEIN
www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS © CAPCOM CO., LTD. 1999, 2000 ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY EIDOS INTERACTIVE LTD. DEVELOPED BY CAPCOM CO., LTD.


LA VENGANZA ERA SÓLO EL PRINCIPIO...
DIABLO II
JUGABLE EN SERVIDORES EUROPEOS
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com
battle.net
¡Ya disponible!
*El acceso gratuito a Battle.net requiere disponer de acceso a internet. El jugador se hará cargo de todas las tarifas aplicables a internet.
© 2000 Blizzard Entertainment. Todos los derechos reservados. Diablo es una marca y Blizzard Entertainment y Battle.net son marcas o marcas registradas de Davidson & Associates, Inc.
HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L. Avda. de Burgos, 9 - 1º Of. 2 - 28036 Madrid - Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37 - www.havasinteractive.es

Zona Beta

En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Z2: Steel Soldiers

El regreso de los Bitmap Brothers

Después de pasar por varios problemas y un cambio de nombre, parece que por fin vamos a poder ver la nueva obra de los Bitmap Brothers.

Apesar de que el primer Z decepcionara a muchos, logró gozar de una cierta popularidad. Se trataba de otro juego de estrategia en tiempo real en 2D con vista superior, pero ofrecía una novedad con respecto a la mayoría. En lugar del sistema de recolección de recursos típico del género, o de ignorar completamente el tema para centrarse puramente en el combate táctico, utilizaba un mecanismo de control territorial que ha heredado esta segunda parte.

Según este sistema, cada escenario se divide en territorios, de distinta importancia estratégica, que habrá que conquistar capturando la bandera que hay en su centro. Una vez hecho esto, dicho territorio pasará a estar bajo nuestro control y a proporcionarnos directamente los créditos necesarios para poder continuar construyendo edificios y unidades, sin necesidad de tener que seguir recolectando recursos. La relevancia estratégica del territorio determina el flujo de créditos que proporciona, de modo que los más valiosos tienden a ser, lógicamente, también los más difíciles de defender. No sólo se pueden conquistar tierras, sino también construcciones y unidades, tanto neutrales como enemigas.

Sin embargo, sólo los robots pueden tomar un territorio, ya que son los únicos que tienen las manos que les permiten realizar el acto físico de capturar la bandera –y también los encargados de construir–, aunque nuestro ejército estará compuesto por una buena variedad de unidades terrestres, navales y aéreas. Hasta un total de 20 estructuras y 30 tipos de unidades estarán disponibles a lo largo del juego. Recordemos, de todas formas, que en Z no hay humanos, sólo robots y máquinas de guerra.

La principal diferencia con respecto al original viene dada por el inevitable paso de las dos a las tres dimensiones. Dado que los gráficos de Z no eran especialmente dignos de mención, los Bitmap Brothers han trabajado muy duro para construir un motor 3D atractivo para Steel Soldiers. Lo que sí que se mantiene es el sentido del humor de que hacía gala el original, aunque parece que esta vez será menos ligero y mucho más negro.

La historia está ambientada 500 años después del primer título, de modo que sólo saldrán algunos de los personajes de éste, y se desarrolla a lo largo de 30 misiones por 6 mundos distintos. Tras un tenso alto el fuego entre las dos grandes corporaciones interplanetarias de Z, el conflicto vuelve a desatarse y nos vemos nuevamente inmersos en él.

Z2: Steel Soldiers

Editor: Bitmap Brothers
Distribuidor: Acclaim

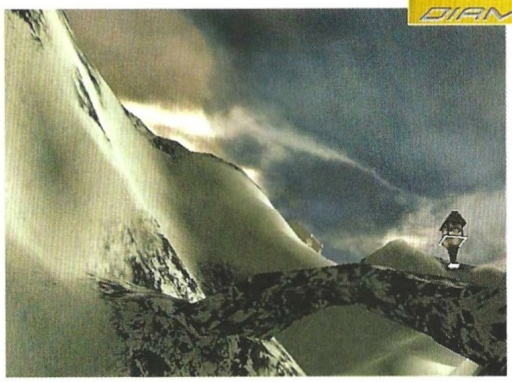
Tribes 2

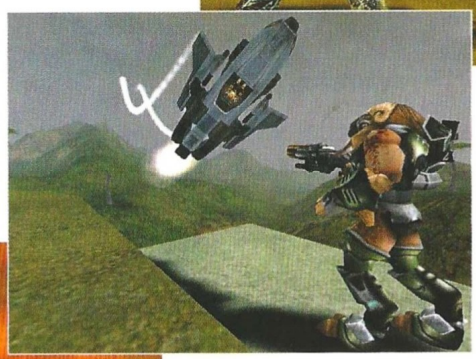
Antes que Unreal Tournament y Quake III hubo un título de acción que apostó por el juego online como no lo había hecho ningún otro hasta ese momento. Starsiege Tribes contaba con un modo monojugador tan sólo a modo de entrenamiento; una preparación insuficiente para el feroz campo de batalla que el usuario encontraba online.

El primero de su clase

A Starsiege Tribes no le fue todo lo bien que Dynamix esperaba, quizás por adelantarse a su tiempo. Tribes incluía posibilidades que todavía hoy no son demasiado habituales en un "shooter" en primera persona: combate a bordo de vehículos, comunicación oral entre jugadores, escenarios interiores y amplios espacios exteriores que se suceden sin interrupción, el papel de "Comandante" para un jugador que observa la situación desde un mapa general e imparte ordenes... pero sobre todo una acción por equipos rápida y salvaje completamente inédita en 1998.

Sierra y Dynamix están haciendo todo lo posible para que la secuela mantenga el mismo espíritu fresco e innovador de Tribes y aproveche el actual vacío en el género propiciado por los retrasos que acumula ya Team Fortress 2. Las principales novedades que presenta Tribes 2 son la inclusión de una tercera raza en conflicto –BioDerm Horde– y un nuevo motor gráfico. De manera un tanto sorprendente, el "engine" sufrió hace unos meses un completo rediseño que ha hecho mucho por mejorar los resultados. La diferencia más llamativa con otros ya conocidos es la facilidad con la que maneja los escenarios exteriores. El jugador pueda cruzar el umbral de un espacio interior para encontrar ante sí una enorme zona de juego afectada por condiciones atmosféricas variadas –nieve, lluvia, niebla, tormentas de rayos... – y elementos como agua, lava o arenas movedizas.





El juego admite partidas con hasta 50 jugadores por cada bando –no es de extrañar con el tamaño de algunos escenarios– y presenta nuevas armas, vehículos –sobre ruedas y aéreos–, misiones –para el modo monojugador, más desarrollado que en el primer Tribes– y, por supuesto, modos de juego. Los ya conocidos son Deatmatch, Capturar la bandera, Capture and Hold –similar al Dominion de UT y que ya aparecía en Tribes–, Siege –otra vez, como el modo Asalto de UT– y Bounty –como "deatmatch", sólo que el jugador persigue un solo objetivo entre los participantes mientras un tercero intenta darle caza a él–. Las novedades responden a los apelativos de Rabbit –en el que el pobre desgraciado en poder de la bandera se convierte en el objetivo de todos los demás participantes–, y Flag Hunters –cada jugador lleva una bandera; todos contra todos para obtenerlas y acumular puntos o formando equipos–.

Hasta CGW ha llegado una versión muy preliminar del juego que, aún presentando pequeños problemas de latencia, hace prever un juego online emocionante e intenso como hace tiempo que no se ha visto. La respuesta, en febrero.

Tribes 2

Editor: Dynamix
Distribuidor: Havas

Guión escrito por

PAULO COELHO

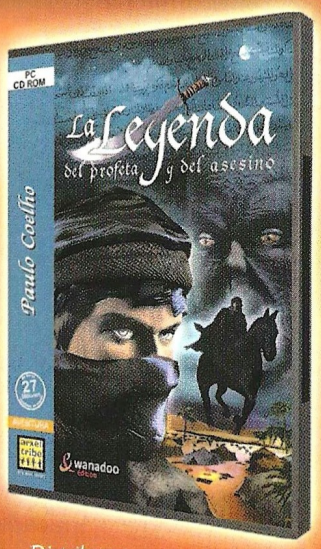
La Leyenda del profeta y del asesino

"1249, en tierras de Levante.
Dos hombres inscriben su nombre
en la historia del desierto,
uno por la vía de las armas,
el otro con la palabra.

Está escrito que un día el primero
juraría la muerte del otro..."

Todo el universo de Paulo Coelho
en una gran búsqueda
que combina aventura, acción
y combates tácticos.

5 capítulos con varios
personajes de increíble realismo.



Traducido y doblado al castellano

PC CD-ROM
y MACINTOSH

De los creadores de
Pilgrim, Ring, Fausto
y Pompeya

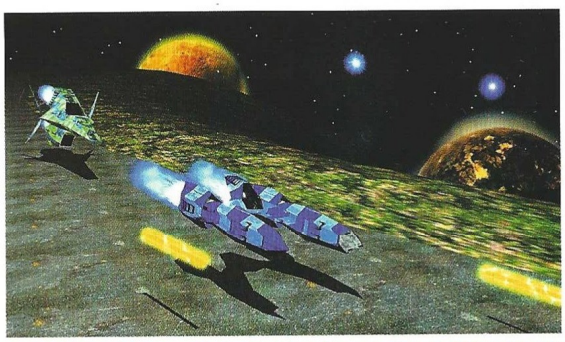
arxel tribe
It's about content

wanadoo
France Télécom Group

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

FRIEND WARE
www.friendware.es

© 2000 THE ARXEL GUILD / Index / France Télécom Multimedia Edition - All rights reserved.



Future Runners

Un simple vistazo al aspecto de Future Runners nos hace pensar inmediatamente en WipeOut, aunque sus desarrolladores se han propuesto superar ampliamente a éste.

Future Runners

Editor: Newsoft
Distribuidor: Newsoft

¿Un WipeOut a la española?

Future Runners es un arcade de carreras ambientadas en un futuro en que se celebran competiciones de naves dotadas con un sistema de suspensión que reduce al mínimo el rozamiento, permitiendo alcanzar grandes velocidades –sin olvidar los distintos tipos de armamento que siempre pueden venir bien para mantener a raya a la competencia–.

Lo curioso de Future Runners es que forma parte del cada vez más numeroso grupo de títulos desarrollados por estudios españoles. En este caso, el mismo equipo se ha encargado de crear el motor y llevar a cabo a partir del mismo el resto de labores de programación y diseño del juego, de modo que, conociendo las posibilidades –y limitaciones– de su propia obra, han tratado de sacar el máximo provecho de la capacidad gráfica y de movimiento que les ofrecía, consiguiendo, entre otras cosas, una gran sensación de velocidad.

Otro de los aspectos en los que hacen más hincapié es la inteligencia artificial de los rivales, que parece estar más elaborada que la de otros títulos anteriores, de modo que las naves se comporten y se muevan de una forma más realista, que tenga en cuenta el tipo de pista en la que compiten.

Por lo demás, Future Runner dispone de tres modalidades de juego –campeonato, arcade y práctica–, cinco mundos con ocho pistas diferentes –de largo recorrido y entornos diferenciados–, ocho modelos iniciales de naves de distintas características –a las que se sumarán otras al avanzar– y armas de diferente tipo– lásers, misiles dirigidos, minas, etc.

Worms World Party

Todavía falta que den el salto al 3D, pero, al menos, ahora los gusanos podrán pelearse desde cualquier rincón del planeta.

Worms World Party

Editor: Team 17
Distribuidor: Virgin

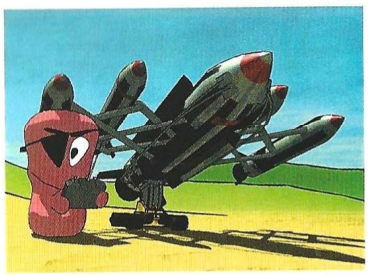
Los gusanos, en versión online

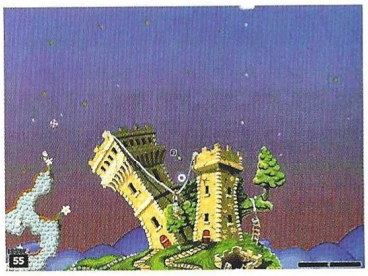
Mezcla de estrategia y humor. Al fin y al cabo ¿qué se puede esperar de una cruenta y despiadada guerra entre gusanos?

Aunque siempre se ha procurado que cada entrega de la serie tuviera un buen número de misiones individuales, su punto fuerte siempre ha sido el factor multijugador.

Puesto que la acción se desarrolla por turnos, no hay problema en que los jugadores compartan un mismo ordenador, que es lo que se había hecho hasta ahora. Pero no siempre se tiene un amigo en casa para echar una partida, aunque seguro que conectándose, se encontraría a alguien, en algún lugar del mundo, con ganas de jugar. Parece que por fin su desarrollador, se ha dado cuenta de eso, y ha decidido solucionar el asunto lanzando Worms World Party, cuya principal novedad, de la que toma el nombre, es la posibilidad de conectarse a la Wormnet para enfrentarse a jugadores de cualquier lugar del globo.

Seguirá habiendo misiones individuales (más de 40) y se reforzará la sección de entrenamiento (con unos 20 niveles), para ayudar a los novatos a que se pongan rápidamente al día, pero el centro de atención de los esfuerzos creativos será la parte online, para la que se crearán nuevos escenarios, armas, efectos especiales, etc. para lograr que esta nueva experiencia resulte satisfactoria tanto para los que no han jugado nunca como para los que no se han perdido ni un Worms.





Jugarás

con las nuevas aventuras gráficas de Zeta Multimedia

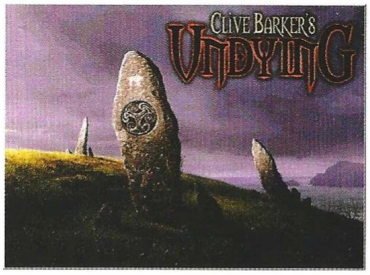
Dos Vaqueros Chapuceros Mortadelo y Filemón • **En la Montaña de los Suspiros** Capitán Trueno • **Terror Espanto y Pavor** Mortadelo y Filemón
El Tonel del Tiempo Zipi y Zape • **La Vuelta al Mundo** Zipi y Zape

PRIMERA ENTREGA **Dos Vaqueros Chapuceros**

¡¡YA EN TU QUIOSCO!!

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA
www.zetamultimedia.com

Zona Beta



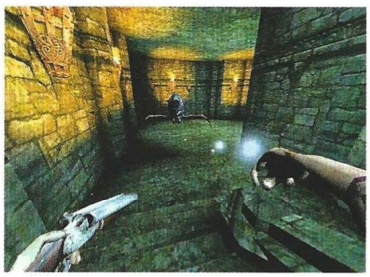
Clive Barker´s Undying

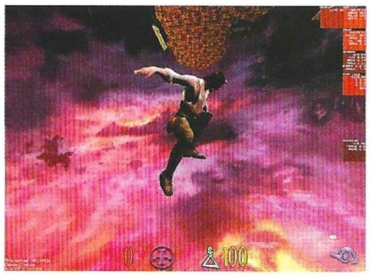
La presencia de Clive Barker en un proyecto de estas características es un lujo sumamente prometedor. Un género habitualmente afectado por la escasa consistencia de sus historias, cuenta con la ayuda de uno de los mejores novelistas de terror para crear un "shooter" con las peores intenciones.

Terror de la mano de un maestro

Esas intenciones son, por supuesto, las de asustar al jugador. Una premisa sobre la que ya se trabajaba aún antes de que Baker se involucrará en el proyecto. Lo que comenzó como una pequeña colaboración para pulir algunos aspectos de la historia terminó en un grado de implicación que encuentra su reflejo en el título del juego.

Patrick Galloway es el protagonista de una historia ambientada en la Irlanda de los años 20. Al comienzo del juego, acude a la llamada de auxilio de un antiguo amigo suyo –Jeremiah– que se siente amenazado por los espíritus de sus familiares fallecidos.





Consecuentemente, es en la imponente y fantasmagórica mansión de Jeremiah donde comienzan los problemas y una odisea que también le llevará a mundos paralelos. Galloway no es el aventurero corriente; al menos, no el de los "shooters" en primera persona. Su aspecto es muy similar al de Indiana Jones –ha sido definido como una versión "espiritual" del mismo– y está versado en el ocultismo. Es decir, además de un repertorio de armas con pocas concesiones a la fantasía, el jugador contara con dieciséis hechizos con los que atacar y defenderse –ocho y ocho, respectivamente– de todo tipo de fantasmas y criaturas malignas. Hechizos que ejecuta la mano derecha que entra en pantalla para realizarlos.

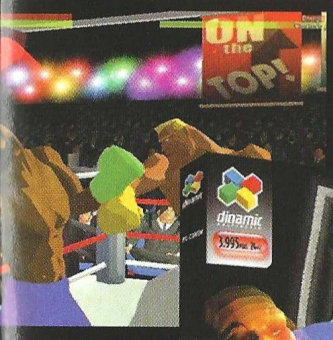
La labor de Baker se ha centrado principalmente en la historia que cuenta el juego y el diseño de algunos de los personajes. El escritor tiene buena mano para el dibujo –como lo demuestra los diseños de personajes que ha realizado para películas como Hellraiser– y su capacidad narrativa está fuera de toda duda. Dados los elementos que maneja Dreamworks, el resultado puede ser muy interesante: un "shooter" claramente enfocado hacia el terror con una historia y personajes consistentes así como posibilidades de juego inusuales. Y todo ello apoyándose en una versión modificada del motor de Unreal Tournament. La versión beta que ha llegado a la redacción de CGW mostraba un interesante uso de la iluminación, tanto en los entornos exteriores como en algunos niveles en los que el jugador sólo cuenta con su magia para poder observar lo que le rodea. Otro de los niveles disponibles mostraba una escena surrealista con ciertos puntos en común con lo que se ha podido ver en el Alice de American McGee, pero en cualquier caso se trata de una versión muy preliminar como para aventurarse a hacer cualquier juicio. El proyecto arrastra cierto retraso y ya ha sobrepasado su fecha de publicación inicial en otoño. Las nuevas previsiones lo sitúan en el primer trimestre de este año.

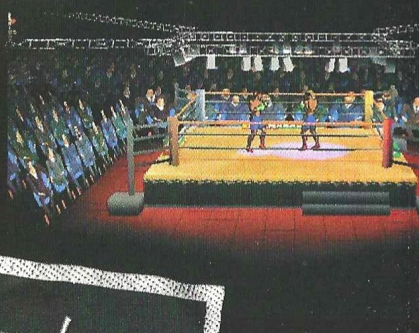
Clive Barker´s Undying

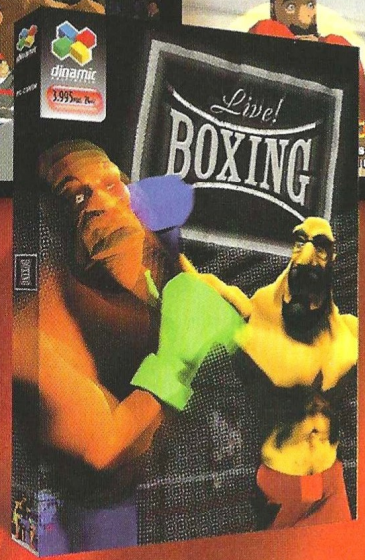
Editor:
Dreamworks Interactive
Distribuidor:
Electronic Arts

Segundos fuera...

- Más de 30 boxeadores distintos
- Directos, ganchos, uppercuts, crochets...
- Características propias del combate: fatiga, técnica, velocidad...
- Degeneración progresiva del rostro de los púgiles. Animación facial, sudor y sangre
- Distintos tipos de entrenamiento
- Apuestas a favor de nuestro boxeador
- Secuencias cinemáticas, gran variedad de músicas, presentación de los contendientes, arbitro inteligente
- Multijugador en red local







Live! BOXING

3.995 PTAS. 24€

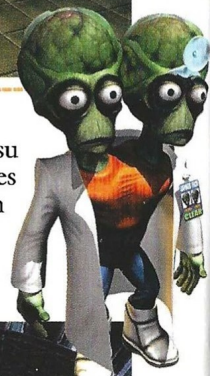
MÁS INFORMACIÓN
www.dinamic.com

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

PC CD-ROM compatible Windows™95 98 2000 ME

Startopia



Varios diseñadores de Bullfrog abandonaron hace tiempo la filial de Electronic Arts para formar su propia compañía. Bajo la influencia de títulos como Dungeon Keeper, nace Startopia.

Startopia

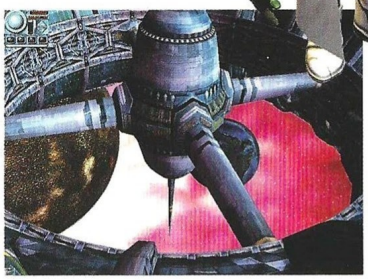
Editor: Eidos / Mucky Foot
Distribuidor: Proein

Utopía 2001

Tras una devastadora guerra entre razas extraterrestres, buena parte de la galaxia queda devastada y sin vida. Nuestro objetivo es reconstruir la civilización a partir de una red de estaciones espaciales abandonadas y semiderruidas, reuniendo a distintas especies alienígenas bajo un mismo techo, proporcionándoles un utópico hogar y, por qué no, obteniendo un beneficio en el proceso. Además, habrá que ganarle terreno a la competencia conquistando su terreno.

Cada estación es como un inmenso donut, dividido en tres cubiertas, separadas en secciones. Empezaremos controlando la cubierta inferior de una sección y debemos ocupar el resto de la estación, teniendo cuidado con la competencia. La clave del éxito pasa por contentar a nueve razas alienígenas con nueve actitudes, gustos y necesidades distintas, que comparten el mismo espacio.

Cada una de las cubiertas tiene una funcionalidad distinta. La inferior es donde se lleva a cabo la mayor parte del trabajo sucio, y se construyen las estructuras industriales y tecnológicas. La central es donde la población emplea la mayor parte de su tiempo, ya que es donde se encuentran las viviendas, tiendas, bares y similares. La superior, o bio-cubierta, recrea una biosfera en la que se pueden manipular las condiciones de temperatura, humedad, etc. para conseguir cultivos vegetales o pastos para la ganadería, que en cualquier caso servirán de alimento.



Battle Isle – The Andosia War

The Andosia War ofrece una mezcla de turnos y tiempo real que, además de atraer a los más veteranos, pretende llamar la atención de jugadores no habituales del género de estrategia.

Battle Isle The Andosia War

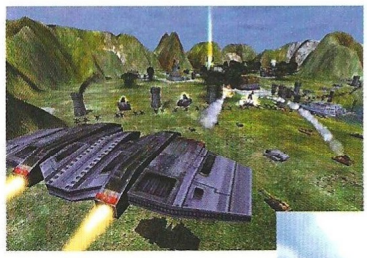
Editor: Blue Byte
Distribuidor: Friendware

Continúa la guerra en Chromos

Battle Isle es una serie de juegos de estrategia que tiene su origen en 1991. Desde entonces ha gozado del suficiente éxito como para generar dos secuelas directas y una derivación llamada Incubation. Todos ellos se desarrollaban por turnos, e Incubation fue, además, el primero que contaba con un entorno 3D.

Esta quinta entrega continúa la línea marcada y va un paso más allá, combinando los turnos con la acción en tiempo real. De ese modo, supone una mezcla de dos sistemas: el combate táctico de unidades de tierra, mar y aire y la planificación estratégica que supone la gestión de recursos, con la consiguiente obtención de materias primas, producción e investigación.

El aspecto táctico es el que sigue llevándose a cabo por turnos,



para permitir una mayor profundidad en la realización de las acciones puramente bélicas, en las cuales se podrá disponer de soldados, tanques, misiles, artillería de plasma, etc., hasta un total de 40 unidades.

El componente económico es el que ha dado el paso al tiempo real. El jugador tendrá que decidir cómo emplea sus recursos ya que el estado de desarrollo tecnológico determinará el tipo de armamento que podrá producir, y su progreso continuará de forma automática en un segundo plano mientras se dedica a planificar sus maniobras militares.

Jugarás

con las nuevas aventuras gráficas de Zeta Multimedia

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

El Capitán Trueno

EDICIÓN LIMITADA
3.995 ptas

CD-ROM PARA WINDOWS™

REQUERIMIENTOS MINIMOS

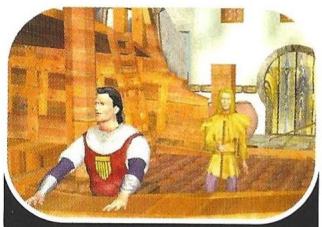
EL CAPITÁN TRUENO
VÍCTOR MORA - FUENTES MAN

DOS AVENTURAS COMPLETAS:
LA HORDA DE AKBAR
LAS RUINAS DE TINTAGEL

El Capitán Trueno
En la montaña de los suspiros
CD-ROM para WINDOWS®

Incluye un CD-ROM + un cómic de regalo

Antena 3



La aventura empieza con el Capitán Trueno, Goliath y Crispín en un barco.

Un mensajero desde el muelle llama a gritos al Capitán, él se asoma y desciende por la pasarela para recibir el mensaje. Después de leerlo detenidamente se despide de sus amigos diciendo que tengan suerte en encontrar la Espada del Toledano, que ha sido robada.

El barco se aleja y el Capitán queda pensativo: es la primera vez que se encuentra solo, sin sus compañeros de aventuras, pero debe ir a Granada a visitar a su amigo el califa Bel-Jazid, el cual le dice en el mensaje que acuda sin tardanza por un asunto de suma importancia.

El califa Beler Bel-Jazid debe abdicar a favor de Albud si quiere ver con vida a su hijo, pero se niega rotundamente a dejar el poder en manos de la familia Albud-Malig, conocida por sus asesinatos y tratos sucios con tribus de bárbaros. Nuestro héroe, con la inestimable ayuda de tu ingenio y apremio, tendrá que rescatar a Bil-Bil y desenmascarar las taimadas intenciones del Visir.

En la Montaña de los Suspiros

¡¡EN TU QUIOSCO!!

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

www.zetamultimedia.com

Un romance muy peligroso

Runaway: A Road Adventure

Mucho tiempo invertido por Pendulo en su desarrollo y muchas esperanzas puestas en él. El hecho de que España sea uno de los pocos países en los que aún quedan cientos de seguidores de las aventuras gráficas tradicionales le da todavía mucha más fuerza, de ahí que todos estemos esperándolo como agua de mayo. Afortunadamente, ya es casi todo un hecho que Runaway: A Road Adventure será uno de los bombazos más sonados del software español. Simplemente, pasen y vean.

Dinamic tiene todo a su favor. La prensa especializada habla auténticas maravillas de Runaway, y no es en vano, ya que se trata de uno de los juegos españoles que más tiempo lleva en desarrollo. La otra razón se llama Péndulo Studios, grupo programador que se está encargando de dar vida a todos los personajes del juego y de trenzar un elaborado argumento, así como de preparar unos intricados puzzles llenos de imaginación para que el jugador se sienta como nunca; serás el protagonista indiscutible y viajarás a un universo sin parangón dentro de las aventuras gráficas, un mundo diseñado sólo para ti.

Mirando atrás en el tiempo es posible encontrar una fantástica aventura gráfica llamada Hollywood Monsters, realizada por, ¿lo adivinas? Sí, Péndulo Studios. Además de original, la trama del juego era absolutamente desternillante y, durante mucho tiempo, la gente se estuvo preguntando si se programaría una continuación. Se obtuvo como respuesta temporal un "no" cuando se hizo público que la compañía afincada en Madrid desarrollaría Runaway, un juego mucho más arriesgado y elaborado profesionalmente hablando, aunque aún no sabemos si, en un futuro próximo, Péndulo obsequiará a todos sus seguidores con un Hollywood Monsters 2. El tiempo dirá.

Desde que se dio el pistoletazo de salida a Runaway ha habido incertidumbres de todo tipo, ya que incluso se desecharon los personajes iniciales para volverlos a diseñar, algo que pudo asustar en un principio pero que, tras ver los resultados finales da la razón al equipo programador al mismo tiempo que los pone en un pedestal.

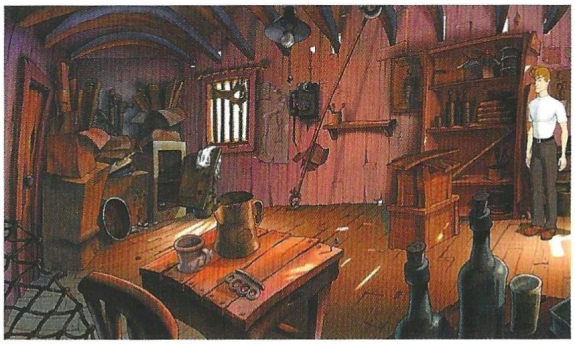
El resultado no podía ser mejor, ya que la perfecta integración de todos los elementos y personajes que aparecen en pantalla con los fabulosos fondos en los que discurre la acción no se ha visto antes en una aventura de este tipo, debido principalmente a que se han entremezclado elementos bidimensionales con otros tridimensionales.

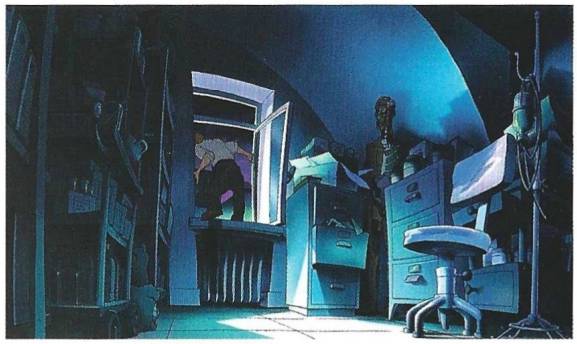
Pero esto es algo de lo que hablaremos bien entrado el reportaje, ya que todos los aspectos merecen ser tratados con suma tranquilidad.

Gansta' Band

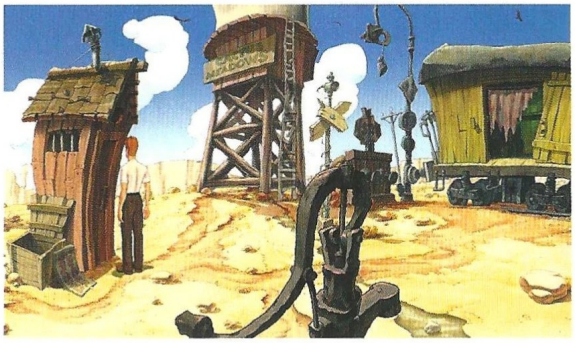
En una aventura gráfica, por encima de cualquier cosa, el aspecto fundamental es el hilo argumental. Si lo que se busca es enganchar al jugador, el argumento tiene que tener una base sólida y, a ser posible, verosímil en muchos momentos. Runaway: A Road Adventure tiene ambas virtudes, y es equiparable a las mejores producciones cinematográficas. Será inevitable, una vez se haya comenzado a jugar, dejar la aventura a medias. El jugador se verá inmerso en la trama de un modo total, irreversible.

Al contrario de lo que sucede en aventuras similares, cuando Runaway llegue a su fin y el jugador se prepare para ver la secuencia final, no tendrá en ningún momento esa sensación de no haber realizado una acción en concreto o no haber asistido a cualquier acontecimiento, por pequeño que este fuera.



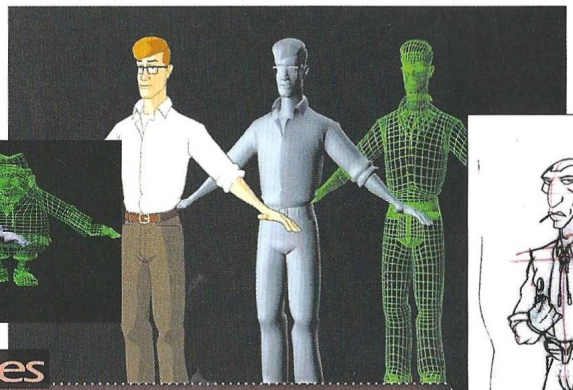


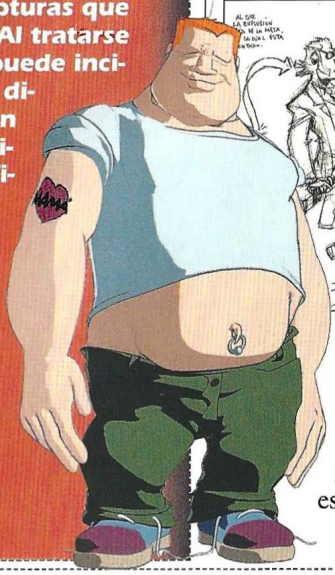
Runaway tiene uno de los aspectos gráficos más atractivos y trabajados que se pueden contemplar en aventura alguna



Brian, héroe por accidente

El jugador toma el control de Brian, un estudiante a punto de graduarse. Sus padres deciden mandarle a Nueva York para que culmine sus estudios del mejor modo posible, aunque los acontecimientos tomarán un curso muy distinto al que Brian tenía previsto. Sin poder evitarlo, mientras conduce por la gran ciudad, atropella a una hermosa chica y, como es lógico, acude a socorrerla. Sin apenas explicaciones le pide ayuda para escapar de ese lugar, a lo que nuestro intrépi-

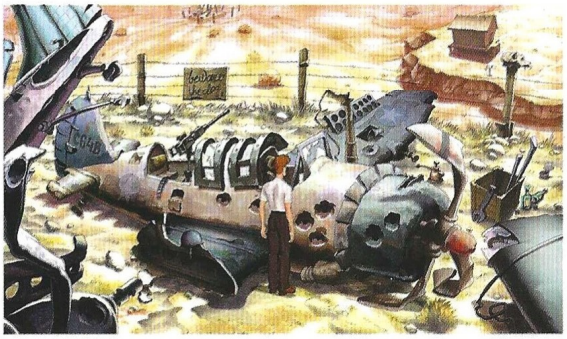


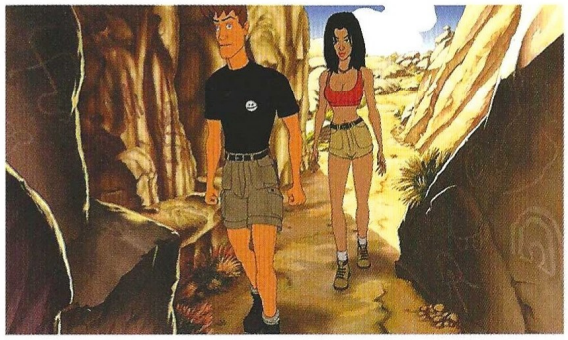


"Movie Staff , o personajes

Son el "alma mater" del juego, y a Péndulo les ha costado sudar sangre para dejarlos tal y como están en la actualidad. Los personajes de Runaway están excelentemente diseñados, tanto por su aspecto como por el modo que tienen de moverse por los escenarios. En el juego encontrarás más de 30 personajes con los que conversar (en castellano, por supuesto) e interactuar. Unos desempeñarán papeles más importantes que otros, algunos te traicionarán y los menos te echarán una mano cuando lo necesites. Brian es el personaje central del juego aunque con el paso del tiempo conocerás a toda una comunidad de "inquilinos" con vida propia.

Como ya te hemos dicho, los personajes, tras haber sido diseñados por primera vez, fueron desechados para, bajo el mismo aspecto de dibujo animado, formarlos a base de polígonos y texturas. El efecto que se ha conseguido es absolutamente asombroso, como puedes apreciar en las capturas que acompañan a este texto. Al tratarse de personajes 3D, la luz puede incidir sobre ellos de manera directa, dando esa sensación de volumen tan poco habitual en las aventuras gráficas. En definitiva: un trabajo fantástico por parte de los grafistas.





do personaje accederá sin apenas darse cuenta.

La chica, ya más calmada, le cuenta que es una bailarina de cabaret de renombre y que, sin saber por qué, unos malvados gansters la están siguiendo para sepa Dios qué, por lo que él decide echarla una mano para librase de esos energúmenos.

Aunque más le hubiera valido mantener la boca cerrada, porque a partir de este preciso instante tendrá tras de sí toda una horda de gansters sedientos de sangre y venganza. Lo que está claro es que ya no puede echarse atrás: tendrá que llegar hasta el final, y probablemente le depare alguna sorpresa inesperada.

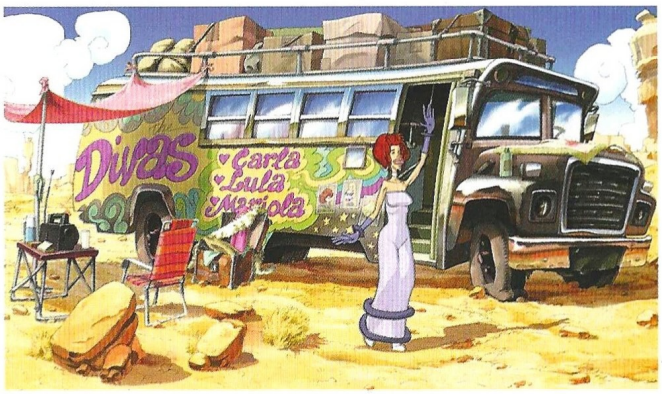
Como puede apreciarse, la historia de Runaway es bastante original, pero lo verdaderamente importante llegará cuando seamos nosotros mismos los que tomemos el control de Brian, que será muy pronto. Gracias al tiempo que Péndulo está dedicando a Runaway –no quieren dejar ni un solo cabo suelto– uno de los aspectos más importantes van a ser los puzzles. El jugador deberá ingeniárselas en más de una ocasión para superar determinadas situaciones, y lo mejor de todo es que todos esos puzzles tienen una lógica impresionante, salvando las diferencias obvias que hay entre un juego de ordenador y la vida real.

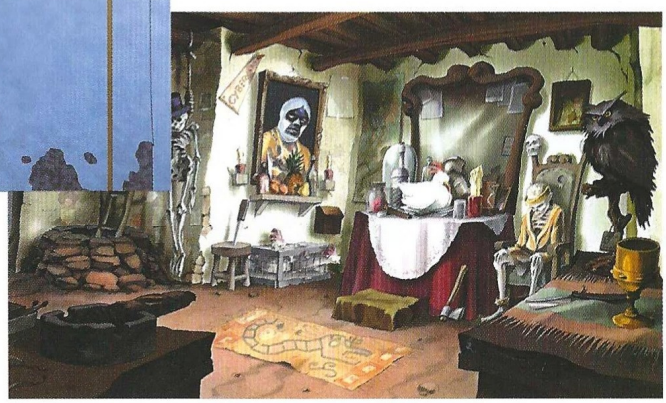
Por ejemplo, una de las situaciones que más quebraderos de cabeza traerá a los jugadores será cuando haya que encontrar el modo de abrir una caseta repleta de explosivos sin utilizar llave alguna; sólo podremos "pedir" ayuda al "reino animal".

Lógicamente esto es algo que no tendría efectos en la vida real, pero si pensamos de un modo coherente no nos llevará demasiado tiempo, y es precisamente eso lo bueno de este juego, que nunca, pase lo que pase, nos enfrentaremos a puzzles irracionales; todos mantendrán una dificultad constante y, por qué no, deliciosamente alta.

El poder del dibujo tradicional

Runaway tiene uno de los aspectos gráficos más atractivos y trabajados que se pueden contemplar en aventura alguna, a pesar de lo que muchos de vosotros podáis pensar por las pantallas. En nuestra opinión es el aspecto que deberían tener todas las aventuras, incluso aquellas que emplean polígonos y texturas para todo lo que aparece en pantalla, como la reciente aventura de LucasArts "La Fuga de Monkey Island".

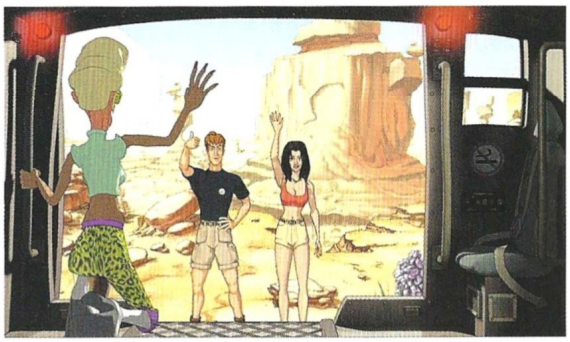


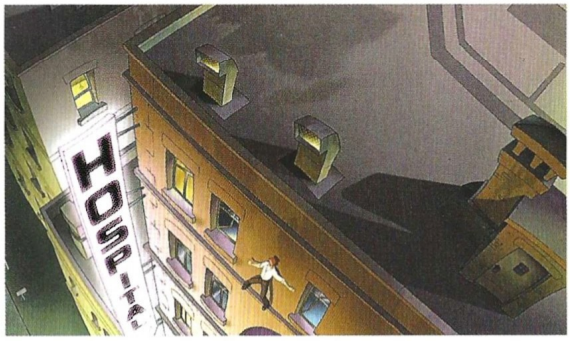


Runaway: A Road Adventure ha cambiado mucho desde que comenzó a programarse, sobre todo en lo referente a los personajes, que si bien siguen teniendo una complexión casi exacta a la que tenían entonces, todas sus animaciones se han vuelto a generar desde cero.

El caso es que en Péndulo Studios pensaron que podían hacerlo mucho mejor y decidieron pasar de las 2D a las 3D, sin por ello sacrificar el fantástico aspecto de dibujo animado tradicional. ¿Pero es eso posible? Pues parece ser que sí, aunque al principio cueste creerlo.

Lo que Péndulo Studios ha hecho ha sido "engordar" los

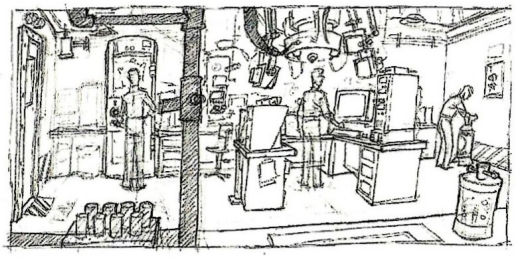




personajes, darles volumen. Para ello los han sometido a un proceso de renderizado, no sin antes generar los bocetos originales mediante vectores, con lo que se consigue un efecto de tridimensionalidad. Tras este laborioso proceso se procede a aplicarles las texturas, obteniendo de este modo el personaje final.

Gracias a esta técnica los personajes pueden recibir luz directa de fuentes determinadas, algo imposible en un gráfico bidimensional. El efecto que se consigue con todo este proceso es el de proporcionar un volumen inusitado en este tipo de juegos, tanto a los personajes como a determinados elementos del escenario, como todo aquello que está animado (cortinas, puertas, etc.) Todos los personajes han "sufrido" un suavizado de bordes para que no se aprecie su origen poligonal en ningún momento, y la verdad es que ha dado resultado; siempre tendrás la sensación de que estás viendo personajes 2D, salvo por las luces y sombras que inciden sobre ellos. Para que te hagas una idea más cercana, algo parecido se ha podido ver en Live! Boxing, otro juego de Dinamic Multimedia, en el que los personajes, a pesar de contar con un descarado aspecto caricaturesco, recibían sombras y luces de algunos lugares predeterminados, ofreciendo esa sensación de volumen, aunque no hace falta decir que Runaway lo supera en todos los aspectos posibles, además de que son dos juegos muy distintos.

Otro aspecto de vital importancia es la resolución máxima a la que podremos jugar, o al menos si nuestro equipo lo permite. Ni más ni menos que a 1.024x768 a 16 bits, algo que nunca se había dado en una aventura. Gracias a

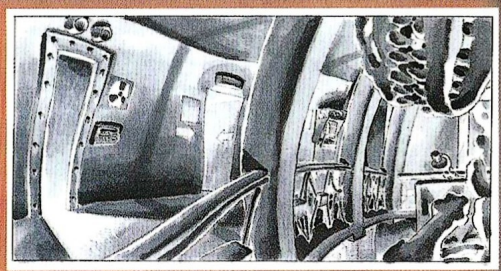


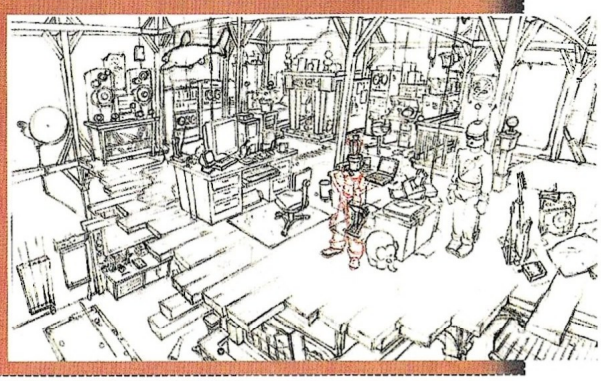
Escenarios: "Premio a la mejor fotografía"

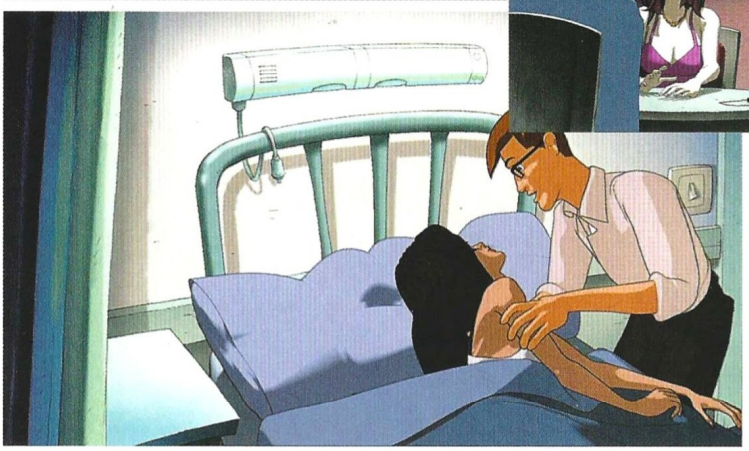
Si buenos son los personajes de Runaway, no menos buenos son todos y cada uno de los escenarios en los que tendrás que hacer algo a lo largo de tu periplo como aventurero. Se han diseñado más de 100 localizaciones diferentes para que dé la sensación de que el jugador permanece en un movimiento constante. Todas ellas cuentan con cientos de elementos, mucho de ellos renderizados y animados del mismo modo que los personajes.

En las imágenes que acompañan a este texto podrás apreciar el laborioso proceso por el que han tenido que pasar los escenarios antes de ser lo que son. Primero han sido dibujados en papel para posteriormente diseñarlos en un ordenador y darles los retoques finales.

Unos escenarios dignos de la mejor producción "hollywoodiense".







ello verás unos gráficos extremadamente nítidos, en los que será imposible apreciar ni el más mínimo píxel.

Se han generado para el juego más de treinta minutos de secuencias de vídeo, algo que introducirá al jugador mucho más en la aventura, ya que aparecerán en los momentos de más tensión.

También se nos deleitará con cambios de cámara, panorámicas y ampliaciones mientras exploramos los escenarios, y un sinfín de cosas más que será mejor que las veáis con vuestros propios ojos cuando el juego ya esté a la venta.

Música y demás

Creemos que ha quedado bastante claro que, tanto la trama como el aspecto gráfico en Runaway son los aspectos más trabajados y espectaculares del juego, aunque hay otras cosas que no desmerecen en absoluto.

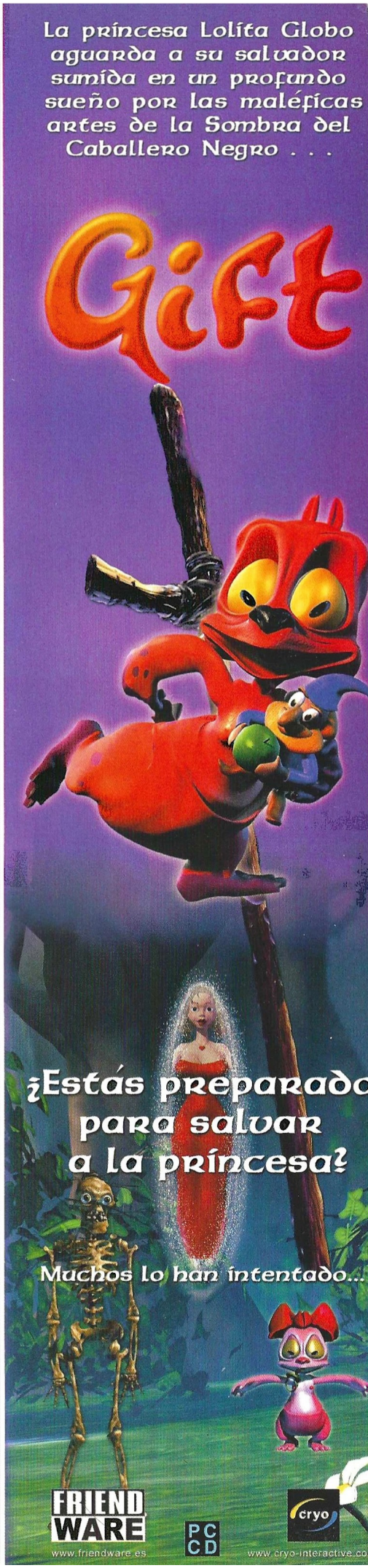
Péndulo Studios está tratando por todos los medios que Runaway: A Road Adventure cuente con una banda sonora de auténtico lujo, debido a que el aspecto sonoro es uno de los elementos más importantes en una aventura gráfica. Si un juego de este tipo no cuenta con un acompañamiento musical bueno, el jugador no se verá inmerso en la historia del mismo modo.

En Runaway se ha implantado un nuevo sistema llamado Mip Music System, ideado por Péndulo Studios. En lugar de tener que escuchar siempre el mismo ritmo musical, cuando haya más acción en pantalla, una pieza distinta a la que está sonando en ese momento se incorporará para que el jugador sienta en sus propias carnes la tensión de una determinada situación.

Si el peligro acecha o es inminente, un "retal" musical hará casi todo el trabajo en lo que a generar tensión se refiere; si la situación es calmada, la música volverá inmediatamente a un ritmo más pausado.

Las composiciones musicales de Runaway tiene en general un claro estilo "pop", algo que agradará a los seguidores de este tipo de musica.

Se espera que Runaway: A Road Adventure aparezca en el mercado a primeros de enero, aunque como suele suceder en estos casos es algo que sólo se sabrá una vez llegado el momento.



¿PCFútbol o FIFA?

¡Goool!

Marques donde marques, ahora los mejores goles tienen premio. Cuéntanos tus trucos y gana una webcam, en tu Distrito de Telepolis.com

- Nueva York
- **Trivial**
- Fórmula 1
- Invertir
- Mascotas
- **Rol**
- The Doors
- Cómics
- South Park
- MP3
- **Warhammer**
- Tai chi
- Gratis on-line
- Distrito X
- **Juegos multijugador**
- Natación
- Mundo webcam
- Java
- **Juegos on-line**
- Derecho
- Friends
- **Fútbol PC...**

Inventa Internet en Los Distritos de

TELEPOLIS.com

www.telepolis.com/distritos

Reviews

36 ..... Aventura/Rol
60 ..... Estrategia
66 ..... Acción
86 ..... Deportes
92 ..... Simulación

The Longest Journey pág. 36

American McGee's Alice pág. 40

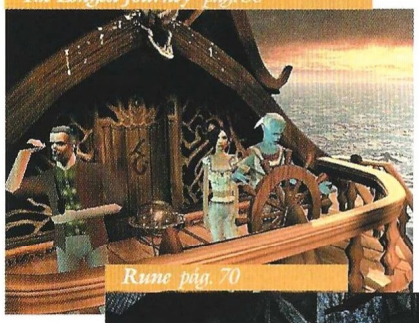
Rune pág. 70

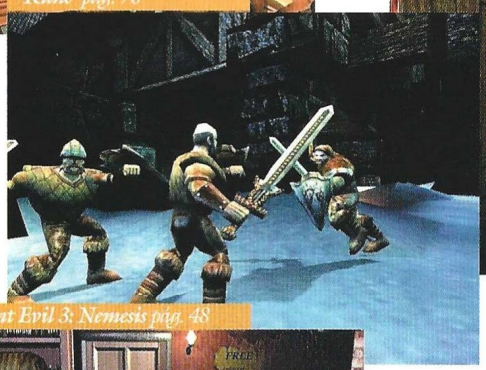
PC Fútbol 2001 pág. 86

Colin McRae 2 pág. 92

Resident Evil 3: Nemesis pág. 48

B17 Flying Fortress pág. 94





Así puntuamos en CGW

imprescindible	muy bueno	bueno	pasable	bajo mínimos
de 9 a 10	de 7 a 9	de 5 a 7	de 3 a 5	de 0 a 3
Una puntuación de entre 9 a 10, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".	De 7 a 9 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.	El segmento de 5 a 7 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron afortunadas pero no lo bastante.	Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 3 a 5, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.	Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan de 0 a 3, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

Una aventura clásica, literalmente

The Longest Journey

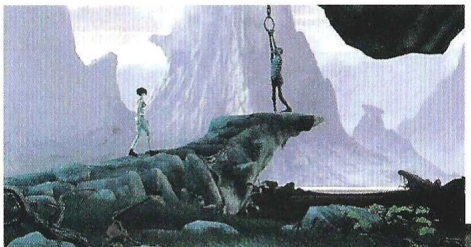
El mes pasado dedicamos un amplio espacio a The Longest Journey que ya dejaba entrever con bastante claridad la impresión que el juego había causado en la redacción de CGW. Cómo ya puede intuir quien leyera aquellas páginas, este análisis es un éxito más a añadir al palmares de Funcom.

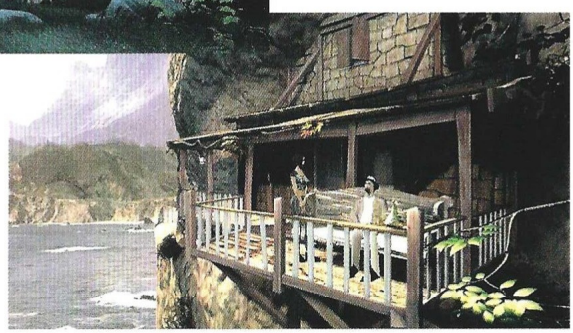
Un breve repaso. The Longest Journey es, lógicamente, un viaje. El que realiza la joven protagonista, April Ryan, desde la adolescencia a la madurez. De la inseguridad a la confianza en si misma y a la asunción de responsabilidades. También es el camino entre dos mundos, Arcadia y Stark. Magia y ciencia. Fantasía y decadencia en uno y progreso tecnológico y también decadencia en el otro. The Longest Journey cuenta con un argumento de corte fantástico imaginativo y cautivador. Pero éste no sería nada sin la peripecia vital de los personajes que corren la aventura. Es la conjunción de esos elementos lo que convierte al juego de Funcom en la mejor aventura gráfica de este año. La mejor y la más lujosa.

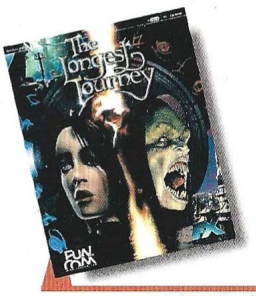
Funcom ha dado lugar a lo que puede considerarse una superproducción entre los juegos de PC. Una inversión económica –tres millones de dólares– y humana –un equipo de 70 personas– para dar forma a una aventura con más de 70 horas de juego, 150 escenarios y más de 400 fondos realizados en color de 32 bites, 70 personajes poligonales –a razón de 1000 cada uno– con animación esquelética digitalizada y captura de movimientos y sincronía labial, 9000 frases de diálogo, decenas de objetos con los que interactuar y cientos de enigmas. Estas son las cifras que dan una idea de la ambición del proyecto pero no necesariamente del resultado final. Por fortuna, The Longest Journey es uno de esos trabajos que trascienden su propio medio y consiguen que el usuario/espectador olvide que está frente a un monitor de PC. Porque cuenta una historia poderosa con personajes reales –aún dentro de las circunstancias extraordinarias del juego– y consigue, a través de los ojos de Ryan, hacer creíble la existencia de Arcadia y Stark, del Equilibrio y de los peligros que lo amenazan.

April Ryan es una adolescente que vive en el siglo XXIII y padece la habitual desorientación de su edad. A lo que hay que sumar el haber abandonado un entorno familiar despótico para buscarse un futuro que no sabe a donde va a llevarla. Por de pronto, es estudiante de arte en la ciudad de Newport. Trabaja ocasionalmente de camarera en las condiciones que se puede esperar y tiene pesadillas. Por desgracia, las pesadillas no son sólo pesadillas, sino la manifestación de un equilibrio que se está rompiendo entre los mundos de Arcadia y Stark.

Antiguamente, ambos mundos eran uno sólo y fueron divididos en dos para su propio bien. Uno quedó del lado de la ciencia –Stark– y otro del de la magia –Arcadia–. La nueva situación no satisfizo a todo el mundo y ahora existe una orden de corte pseudo religioso que quiere recuperar el poder del que gozaba antaño. Para ello se ha encargado de reeducar –con unos resultados de lo más inquietantes– al Guardián del Equilibrio, el ser que cada mil años

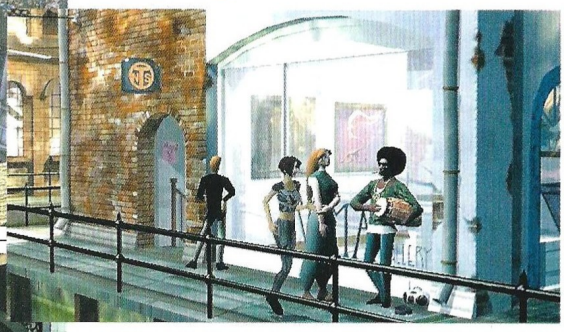




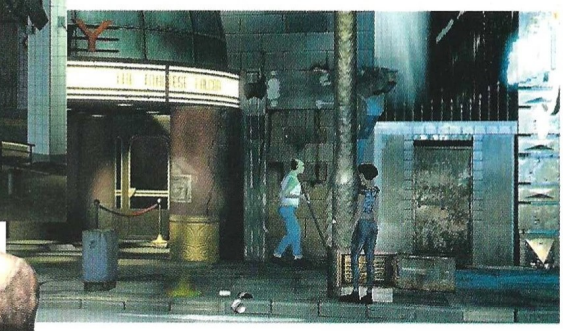


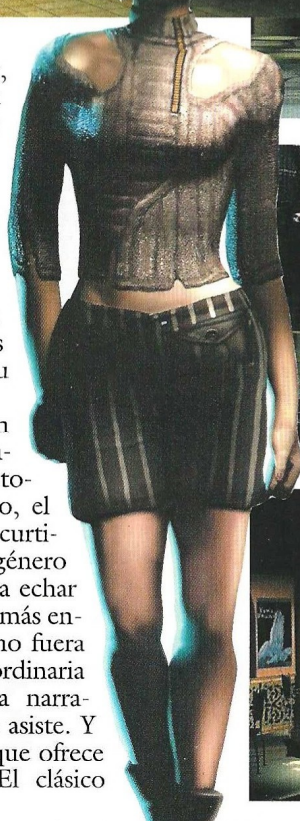
Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta gráfica 2 MB, Windows 95/98/ME
Nº de jugadores: 1
Editor: Funcom
Distribuidor: FX Interactive

Funcom ha dado lugar a lo que puede considerarse una superproducción entre los juegos de PC

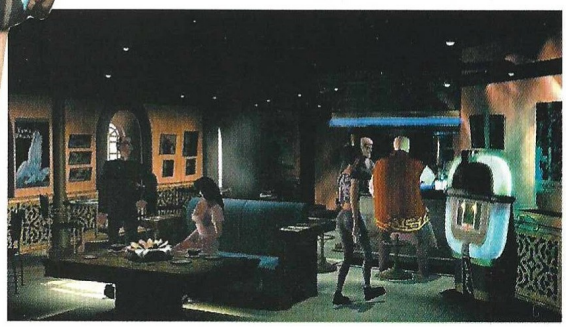


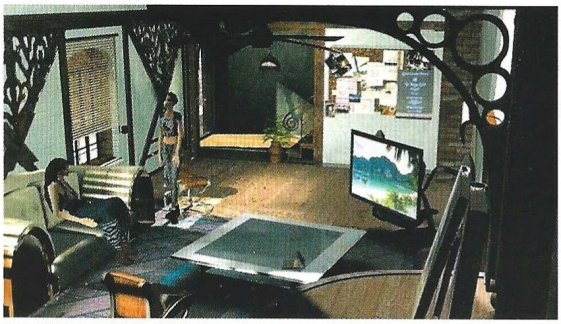
es elegido para vigilar el Equilibrio desde la Torre del Guardián que separa ambos mundos. Alguien tiene que encontrar al nuevo Guardián, y derrotar a la orden de la Vanguardia antes de que el caos regrese a ambos mundos. Las pesadillas de April son una muestra de cómo ambas realidades comienzan a solaparse y a ella le va a tocar la misión de salvar a ambos mundos. April se ve envuelta en todo ese lío debido a su habilidad de poder pasar de uno a otro.

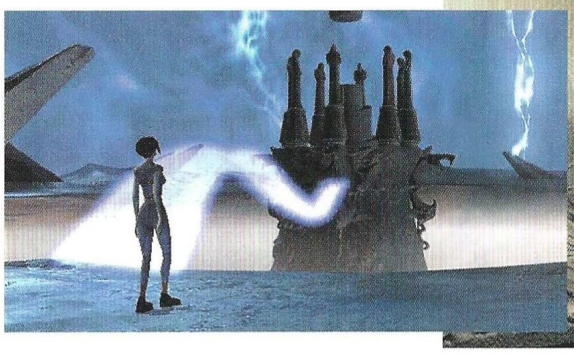


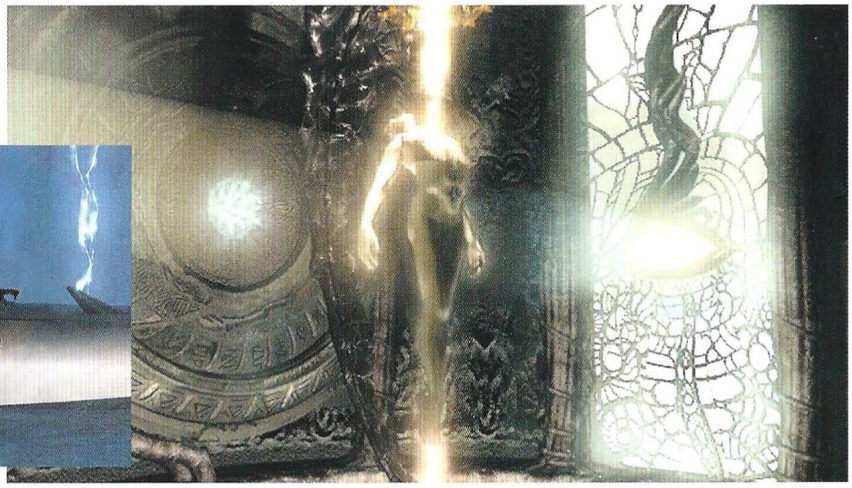


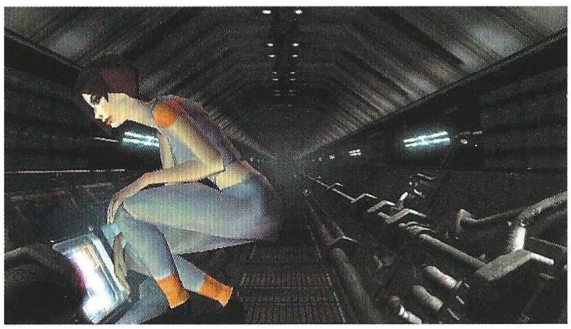
Hasta aquí un resumen bastante conciso de la trama del juego. The Longest Journey juega con tantos elementos y se desarrolla en un universo tan rico que no resulta difícil perderse entre la amplia mitología de Arcadia y la complejidad de Stark. La profundidad del juego se refleja por igual en las líneas argumentales y en los escenarios, donde siempre suceden cosas más allá del hilo central de la historia: vehículos que van y viene, multitud de personajes inmersos en sus tareas y objetos cuya única función es completar la escena y que ayudan a la inmersión del jugador. Por fortuna, el propio diseño del juego permite al usuario permanecer centrado en los que importa. Tiene todo un mundo para explorar y conocer, pero es su elección. Las situaciones en las que se ve inmersa April mantienen una clara relación de causa /efecto y los puzzles, en su mayoría, mantienen un sentido dentro de la historia. De hecho, el jugador más curtido en el género puede llegar a echar en falta retos más enrevesados si no fuera por la extraordinaria calidad de la narración a la que asiste. Y los recursos que ofrece el interfaz. El clásico

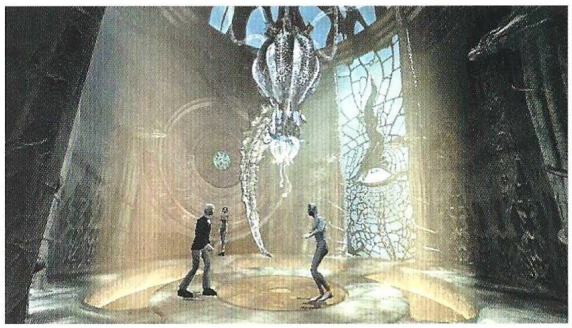


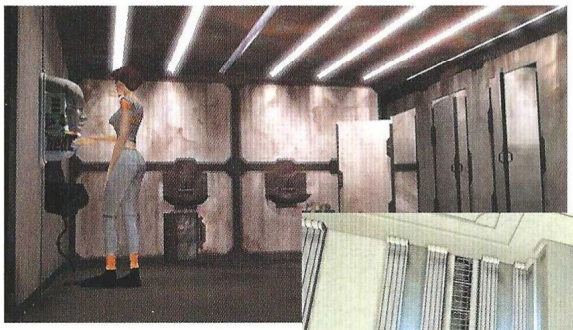


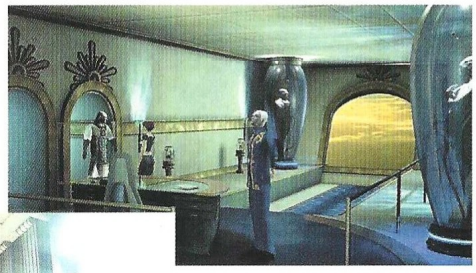












sistema "point and clic" nunca ofrece más de tres opciones –mirar, hablar, coger– a la hora de interactuar con un objeto o personaje, más que suficiente para investigar sin complicaciones innecesarias. Además, April mantiene un diario en el que va anotando todos lo hechos relevantes del juego –algo así como separar el grano de la paja– y otro archivo en el que se registran todas las conversaciones en su totalidad.

La jugabilidad en The Longest Journey es todo lo buena que podría haber sido. El hecho de que la edición en España tenga lugar un año después de la original posibilita disfrutar de un viaje sin "bugs" de ninguna clase. Un trayecto para el que el equipo encargado del diseño artístico del juego ha desplegado todo su talento. The Longest Journey tiene un excelente apartado gráfico con la salvedad de una resolución –640x480- algo limitada para los personajes. Pero la diversidad de ambientes es sorprendente y cada uno de ellos posee el tono adecuado. En Stark se describe con igual acierto el entorno bohemio de Newport como la miseria de las grandes metrópolis y el abismo social entre las clases más altas y más bajas. Es una ciudad del siglo XXIII que, curiosamente, mantiene muchos puntos en común con las urbes de hoy en día, lo que la convierte en una de las representaciones futuristas más sensatas y creíbles que se han realizado en un juego. Arcadia, por su parte, despliega un sentido épico, de la fantasía e incluso una falsa apariencia de inocencia que debe mucho al maestro Tolkien. Si las criaturas fantásticas de ese mundo y las cosas que allí suceden se hacen creíbles es gracias a que el equipo desarrollador ha sabido mantener un poso de realismo en todo lo que allí sucede. Y el resultado es inmejorable. Un prologo y trece capítulos que llevan a un final algo atípico que deja al jugador pidiendo más. Saber más de April, Jacob, Corthés, Arcadia, Stark, las leyendas de un mundo y la historia del otro, y los innumerables personajes secundarios que aparecen en juego. Y, desde luego, se trata de un universo que puede dar mucho más de sí.

9,4

The Longest Journey

Pros: Un juego a la altura de los grandes clásicos de la aventura. Personajes tan carismáticos como entrañables inmersos en un mundo cautivador por su belleza y apasionante en su complejidad. The Longest Journey es un ejemplo de solidez narrativa en su guión, de jugabilidad en su diseño y de estilo en el apartado gráfico. La profundidad dramática de los personajes y de la historia es mayor de lo habitual en cualquier género....

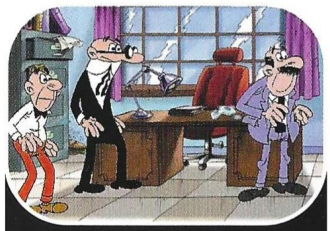
Contras: ... lo que puede no ser del gusto de todos. Al igual que sucede con la enorme cantidad de diálogos y el nivel de los puzzles incluidos.

...en la Red

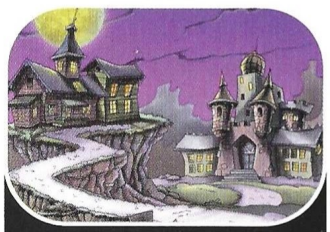
El sitio oficial del juego se encuentra en www.longestjourney.com y el de la compañía en www.funcom.com Sorprendentemente, no hay mucho más, pero allí podéis encontrar una sección con numerosos enlaces a los análisis publicados en diversos medios internacionales sobre el juego.

Jugarás

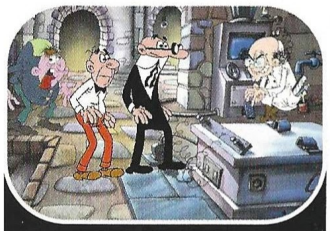
con las nuevas aventuras gráficas de Zeta Multimedia



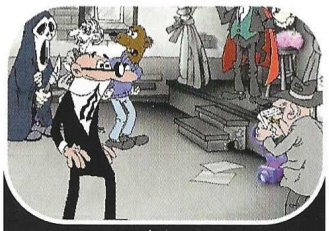
La máquina que ha inventado el profesor Bacterio, la que permite viajar al mundo del cine, de nuevo se estropea.



Mortadelo y Filemón se encuentran en el mundo del cine de terror y no podrán salir de allí si no la reparan.



La única persona que les puede ayudar es el Profesor Ibáñezstein, un enigmático y chiflado doctor que hace un trato con ellos por el cual se compromete a reparar su máquina...



...siempre y cuando Mortadelo y Filemón estén dispuestos a viajar por las más famosas películas de terror para conseguir los elementos necesarios para crear "su criatura".

Terror, Espanto y Pavor

¡¡EN TU QUIOSCO!!

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

www.zetamultimedia.com

De niña a psicópata

American McGee´s Alice

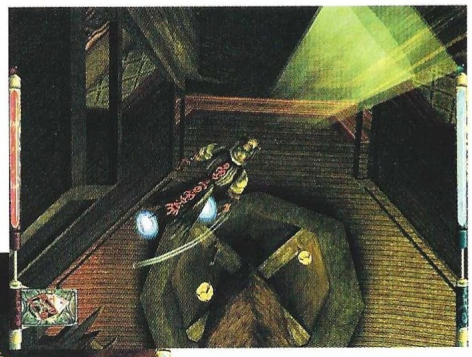
Es la misma Alicia que visitara El País de las Maravillas en la obra de Carroll, pero retorcida y nada inocente según la visión de American McGee. La inocencia perdida y una pesadilla se conjugan en esta obra de arte.

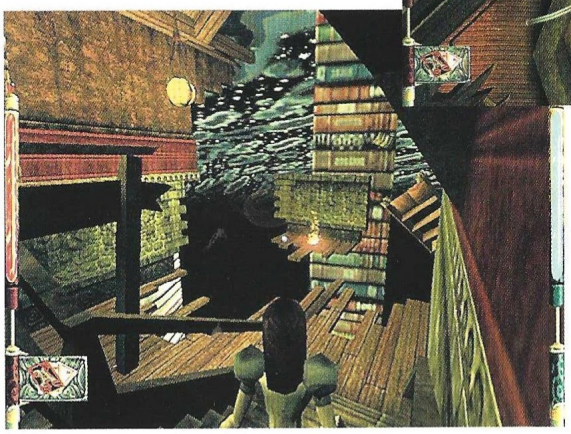
La Reina de Corazones es ahora la Reina Oscura. El mundo de fantasía infantil que visitara Alicia en su niñez, se ha convertido en una aterradora pesadilla, un lugar habitado por plantas ansiosas de sangre, hormigas capaces de descuartizar a una adolescente con sus poderosas mandíbulas, naipes armados con afiladas picas y peces que se tragan todo aquello que cae a su alcance.

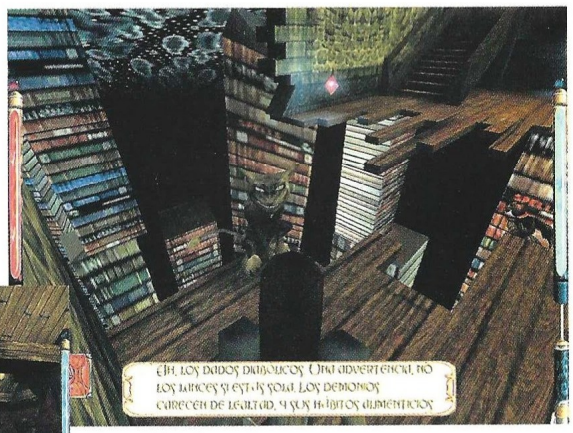
El País de las Maravillas está sufriendo una terrible transformación bajo la influencia de la Reina Oscura. El Conejo Blanco pide ayuda al único ser humano que jamás pisara su mundo: Alicia. La niña ya es adolescente y ve las cosas de un modo diferente. Después de todo, está ingresada en una institución mental desde que su casa y su familia ardieran en un misterioso incendio.

Este desafortunado incidente marcó a Alicia para siempre. Para ella, la simpática Oruga no es más que una drogadicta. Nunca volverá a ser la inocente niña de Carroll. Su misión es su única motivación para seguir viviendo, seguir adelante, abriéndose paso a cuchilladas, derramando sangre y esparciendo las vísceras de todo el que se interponga en su camino. Alicia es una psicópata peligrosa con un solo objetivo: la Reina Oscura.

Con tan idílico personaje como protagonista, American McGee´s Alice se presenta bajo el formato de aventura de acción 3D. La particular visión que su creador tiene del mundo imaginado por Lewis Carroll, transforma la que plasmara Disney en el celuloide en algo demencial y adulto.





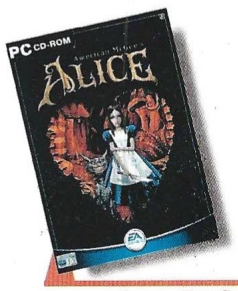


Furia desatada

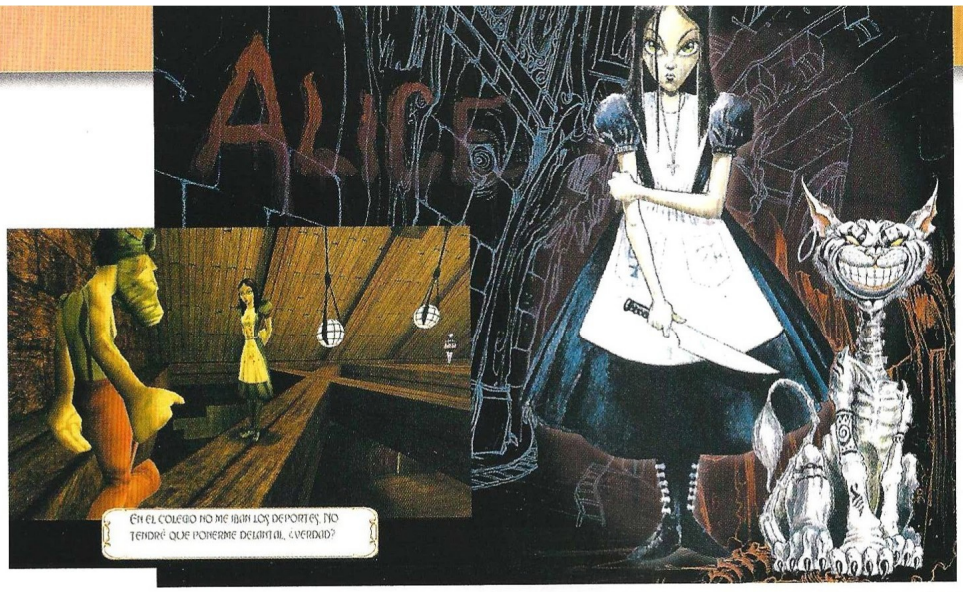
Los escenarios reflejan fielmente esta concepción oscura y amarga: las ciudades se hacen pedazos en medio de vertiginosos torbellinos que se tragan la materia, la realidad se resquebraja, lo imposible se materializa ante los ojos del jugador como si de un truco de magia se tratara.

Para afrontar todas las amenazas que surgirán en su camino, Alicia comienza con un afilado y ensangrentado cuchillo muy parecido al de Norman Bates en Psicosis. Más adelante encontrará otras armas como barajas de cartas arrojadizas, dados que invocan demonios de diferente poder según el resultado de la tirada, un bastón con cabeza de Dodo que emite descargas eléctricas... Un completo surtido que es aún más variado con el uso secundario de cada arma.

A excepción del cuchillo y su ataque secundario (que consiste simplemente en lanzarlo, aunque hacerlo deja a Alicia desarmada durante unos segundos que pueden resultar vitales), el resto de las armas consumen una energía mágica que tarda en re-



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200, 64Mb de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido Windows 95/98, ratón, tarjeta aceleradora 3D
Nº de jugadores: 1
Editor: Rogue Entertainment
Distribuidor: Electronic Arts



El mundo de fantasía infantil que visitara Alicia en su niñez se ha convertido en una aterradora pesadilla

ponerse. Afortunadamente, tanto esta energía como la esencia vital de Alicia, se pueden recuperar con objetos fáciles de encontrar, algunos de los cuales surgen en forma de corazón de rubí cada vez que se elimina a un enemigo.

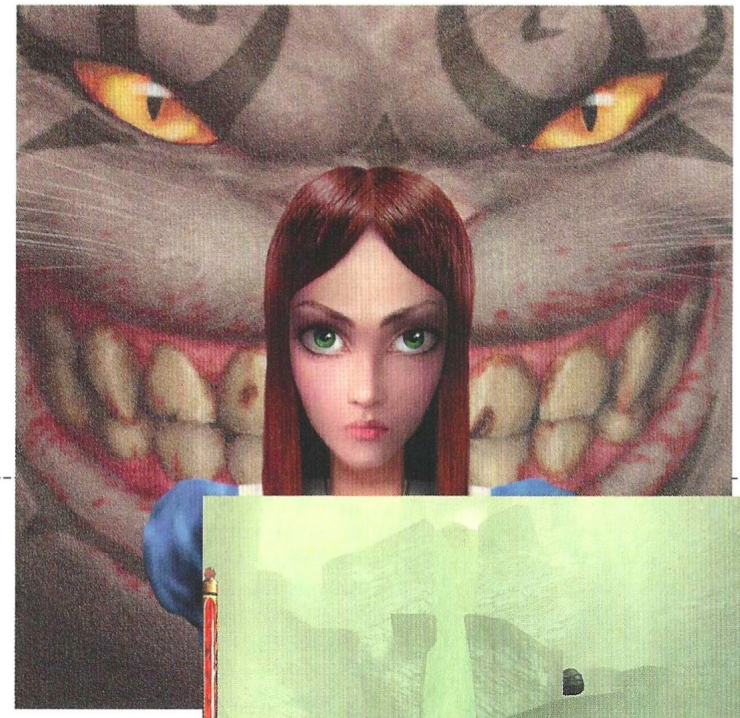
Evolución natural

En cuanto a los movimientos, Alicia camina, corre, salta y nada. Un punto azul le sirve como punto de mira, mientras que unas huellas de zapatos marcan el destino de los saltos para no dificultar demasiado las extensas zonas de plataformas. Además, cual Lara Croft, Alicia puede asirse al saliente de una roca e impulsarse para trepar por ella. Por último, bebiendo determinadas pócimas, Alicia puede no sólo cambiar de tamaño, sino también transformarse en una monstruosa y demoníaca Alicia cuya fortaleza física no tiene rival.

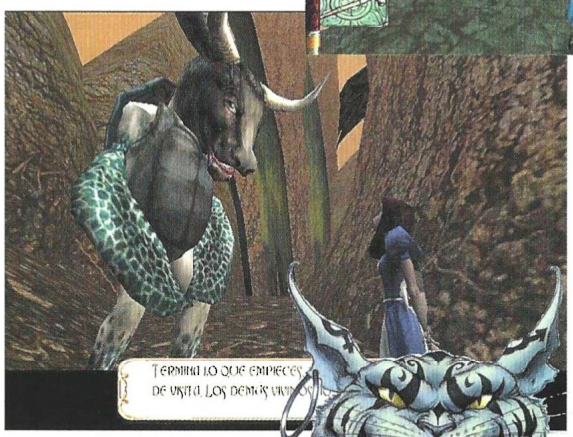
Si bien la acción prima en gran parte del juego, no tienen menor peso la exploración, la resolución de puzzles y las zonas de plataformas, todo organizado de una forma lineal que en ningún momento obliga al jugador a retroceder largos tramos de escenario para abrir algo o recoger un objeto olvidado.

Lo más atractivo y sorprendente del juego es el diseño de los niveles, y no sólo por su espectacular apartado visual y efectos especiales. La forma casi natural en que fluye la acción en su paso de un escenario a otro; el modo en que nada parece estar ahí sin un motivo preciso; la inteligente disposición de los enemigos, obstáculos y plataformas; la indómita imaginación empleada a fondo en la arquitectura barroca y detallista que ostentan todos los niveles del juego y el realismo que se ha querido imbuir a todo aquello imposible de ser real, conforman un todo exultante que rebosa atractivo por todas partes.

El único inconveniente que se puede encontrar es la dificultad que pueden presentar algunos niveles donde abundan las plataformas y las cuerdas para balancearse y salvar abismos o grandes distancias. Todo ello exige un control muy preciso de Alicia que, dependiendo de la habili-



Lo más atractivo y sorprendente del juego es el diseño de sus niveles



9,8

American McGee´s Alice

Pros: Por su diseño, concepción, facilidad de uso y jugabilidad, Alice es uno de esos juegos imprescindibles para cualquiera. Está íntegramente en castellano.

Contras: En ocasiones, sobre todo en las zonas especialmente densas en plataformas, el juego resulta muy difícil.

dad de cada uno, puede tardar en conseguirse.

Está totalmente traducido al castellano (textos y voces) y por todo lo mencionado anteriormente, por no hablar de la sofisticada inteligencia artificial de los enemigos y las sorpresas que aguardan al jugador a medida que progresa en el juego, American McGee´s Alice es más una obra de arte que un juego.

Ello no es obstáculo para ofrecernos una gran jugabilidad y noches enteras en blanco tratando de llegar hasta la malvada Reina de Corazones. Sin duda, estamos ante un título llamado a convertirse en clásico y formar parte por derecho propio de la pequeña gran historia de los juegos de ordenador.

...en la Red

Sitio web oficial del juego: www.alice.ea.com. También está en castellano.

www.rogue-ent.com

Página de los creadores del juego donde podrás conocer mejor los títulos que han hecho y sus estudios.

www.wonderland.com

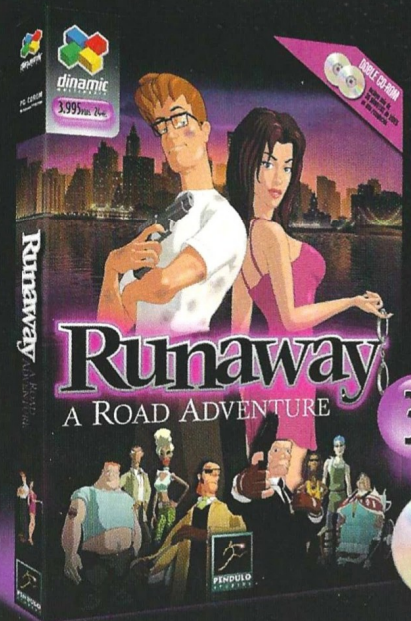
Sitio web dedicado a la obra de Lewis Carroll que ha inspirado el juego. Contiene interesantes enlaces.

"Un explosivo cóctel de crímenes, dinero, ambición y santería." La Provincia - Diario de Las Palmas

"Péndulo Studios, creadores del maravilloso Hollywood Monster, tienen a punto su obra maestra: Runaway." Computer Gaming World

"Los chicos de Péndulo con su esperado Runaway han dado una vuelta de tuerca más al género, yendo mucho más lejos de lo que se anunció cuando el juego se presentó por primera vez. Runaway va a superar todas las expectativas." Micromanía

"La comunidad de aficionados al género de las aventuras gráficas está de suerte, llega Runaway." Meristation



Runaway
A ROAD ADVENTURE

DINAMIC MULTIMEDIA presenta una producción de PÉNDULO STUDIOS "RUNAWAY A ROAD ADVENTURE". La aventura gráfica MÁS ESPECTACULAR JAMÁS CREADA. De los creadores de "HOLLYWOOD MONSTERS".

3.995 PTAS. 24€

DOBLE CD ROM

PÉNDULO STUDIOS

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

Runaway A ROAD ADVENTURE Copyright©2000 Dinamic Multimedia, S.A./Desarrollado por Péndulo Studios, S.L./Todos los derechos reservados

PC CD-ROM compatible Windows™ 95 98 ME 2000

www.dinamic.com

El asesino torpe

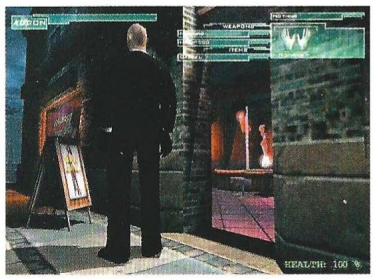
Hitman: Codename 47

El concepto es bueno y propicio para la polémica. La realización técnica es, por lo menos en apariencia, muy prometedora. Sin embargo Hitman termina por cosechar más puntos en contra que a favor por una serie de fallos de diseño que deberían haber sido evidentes para IO Interactive.

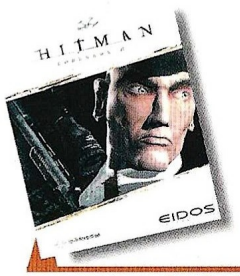
Hitman es un título que no deja de plantear retos al usuario. Tanto dentro como fuera del juego y el primero de ellos es hacer que funcione correctamente. A primera vista, IO Ineractive ha desarrollado un "engine" bien preparado capaz de soportar Glide, Open GL y Direct 3D. En la práctica y tras probarlo en tres sistemas diferentes, el juego sólo funcionaba en Glide en uno de ellos, sólo en Open GL en el segundo y sólo en Direct 3D en un tercero. Un caso único en el que cualquier otro modo de reproducción gráfica resultaba completamente inviable. Aunque es justo reconocer que tras solventar el pequeño misterio de la configuración adecuada para el equipo, el juego resultaba estable e incluso en un equipo de gama baja presentaba un aspecto bastante correcto.

Lo que el jugador encuentra a partir de ese momento es un "shooter" con elementos de aventura y énfasis en el sigilo. La historia comienza de forma un tanto misteriosa con un nivel de entrenamiento en el que el personaje protagonista es presentado sin mayores preámbulos. Despierta en una celda acolchada y vestido con una bata de paciente. Una voz le conduce por diferentes pruebas que no encierran dificultad alguna excepto la de familiarizarse con el endiablado sistema de control del personaje. Tras haber aprendido a disparar diversas armas de fuego y para el combate cuerpo a cuerpo, Hitman encuentra a un celador que inmediatamente lo deja inconsciente para devolverlo a su celda. Esa es la primera lección importante que aprende el jugador. La ausencia de una función que permita guardar los avances le obliga a repetir el tedioso entrenamiento bajo los, a menudo, absurdos comentarios de la voz mencionada. En la siguiente ocasión ya sabe que lo que debe hacer es quitar de en medio al enfermero sin hacerse mayores preguntas. Un conciso resumen de lo que viene por delante.

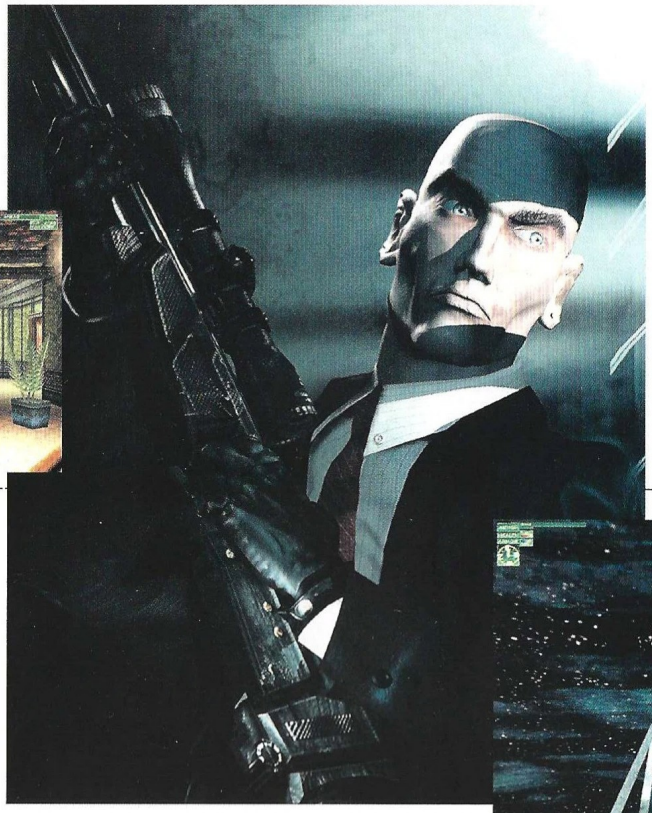
Hitman presenta las "aventuras" de un asesino a sueldo que, sólo al final de su periplo por distintas partes del mundo cumpliendo los encargos de la Agencia, descubrirá quien es y de donde viene. Incógnita que, por otro lado, no es tal si se echa un vistazo al manual que acompaña el juego. Los mencionados encargos llevarán al jugador desde las calles de Hong Kong –para provocar un conflicto entre tríadas– a la selva colombiana –en busca de un narcotraficante–, Budapest –donde se enfrenta a un terrorista– y Rótterdam –persiguiendo una operación de contrabando de armas nucleares–. Uno de los aspectos más llamativos del juego es la frialdad con la que recrea ciertas situaciones. La violencia no es un asunto nuevo en los juegos, pero incluso títulos como Soldier of Fortune presentan algún tipo de justificación moral –por burda y maniquea que ésta sea– para justificar la violencia empleada por su protagonista. Este no es el caso de Hitman. Es un asesino y cumple sus encargos por dinero. Y, cuando no lo impiden las carencias de diseño del juego, lo hace de una forma extremadamente realista.



Dejando de lado la opinión de cada uno a la hora de ponerse en la piel de un personaje de este tipo, lo que impide a Hitman ser mucho mejor juego de lo que ha sido es el desafortunado sistema de control de personaje y de la cámara. Las combinaciones de ratón y teclado para los juegos en tercera persona son siempre difíciles y, a menudo, el jugador

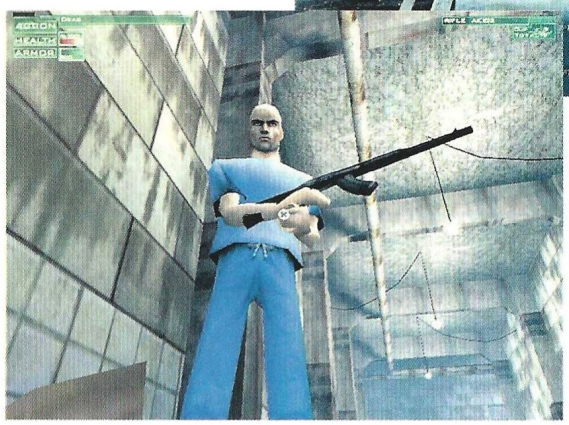


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 266, 64MB de RAM, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, aceleradora 3D 12 MB, Windows 95/98, ratón
N° de jugadores: 1
Editor: IO Interactive
Distribuidor: Proein



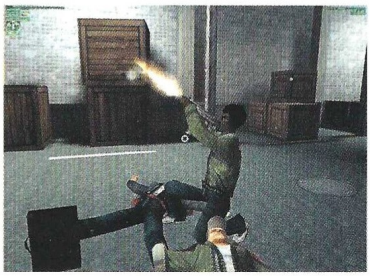
El juego funciona a la hora de planear una estrategia, moverse sigilosamente y actuar con la discreción que se supone a un personaje de estas características

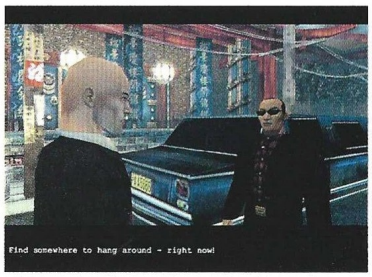
puede darse por satisfecho si no constituyen un obstáculo. Aquí lo son. La cámara está situada a una altura demasiado elevada por detrás del personaje y la perspectiva no es la mejor para desenvolverse por el entorno, además de convertirse en un problema en los espacios cerrados. Interactuar con los objetos requiere adoptar una posición del personaje extremadamente precisa para hacerlo posible y el excesivo número de botones con los que controlar a Hitman propician un manejo lento e ineficaz en situaciones críticas. El juego funciona a la hora de planear una estrategia, moverse sigilosamente y actuar con la discreción que se supone a un personaje de estas características. Pero todo se viene abajo cuando llega el momento de la acción. El personaje responde pobremente y tiende a estar vendido frente a los grupos de enemigos. El tener que recomenzar cada nivel desde el principio no hace más que añadir frustración al usuario. Y aunque el juego permite retomar la partida –en tres ocasiones– en el momento en que Hitman ha sido abatido, bueno, si el jugador cae ante media docena de enemigos y es devuelto a ese mismo instante, lo más probable es que el resultado sea el mismo.



...en la Red

La web del juego es www.hitman.dk y la de la compañía danesa que lo ha desarrollado www.ioi.dk





El contenido gráfico del juego es bueno, en particular las animaciones, y el diseño general de las misiones es acertado e incluso brillante en ocasiones. Lo mismo se puede decir de la IA, la música y el tratamiento del sonido, pero un buen aspecto no basta para mantener la atención del jugador cuando los errores de diseño convierten la experiencia en algo mucho más difícil y frustrante de lo que debería ser.

7,0

Hitman: Codename 47

Pros: En algunos momentos, el juego ofrece una sensación realismo que muchos cuestionarán. Muy buen nivel gráfico y un concepto de juego, difícil, pero que puede llegar a ser muy emocionante.

Contras: A menudo, todo se viene abajo por la enorme dificultad para controlar al personaje, el equivocado sistema de cámara y la imposibilidad de guardar las partidas.

CONCURSO

HAVAS interactive EUROPE

Gunman Chronicles

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Gunman")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 20, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Febrero de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Febrero de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Febrero de 2001, publicándose el resultado en el número 64, correspondiente a Marzo de la revista Computer Gaming World.

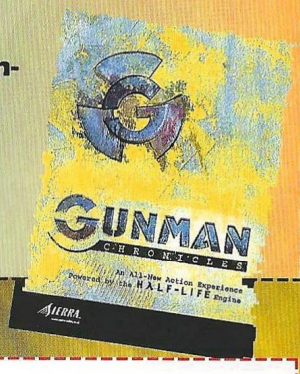
5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Los "shooters" en primera persona son uno de los géneros más atractivos de PC, y uno de los más recientes y mejor realizados es Gunman Chronicles. En él descubrirás un mundo repleto de detalles y de, como no, salvajes enemigos, dispuestos a cualquier cosa para acabar contigo.

Si quieres conseguir uno de los 20 lotes que sorteamos compuestos por un juego de Gunman Chronicles y un fabuloso póster, rellena el cupón que hay en esta misma página y remítenoslo a redacción.

Sólo tienes que responder a la sencilla pregunta que te formulamos.

¿EN QUÉ "SHOOTER" SE EMPLEÓ POR PRIMERA VEZ EL "ENGINE" GRÁFICO DE GUNMAN CHRONICLES?



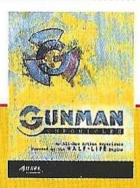
Cupón de participación

Enviar a: **Computer Gaming World**
Redacción. **C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid**

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

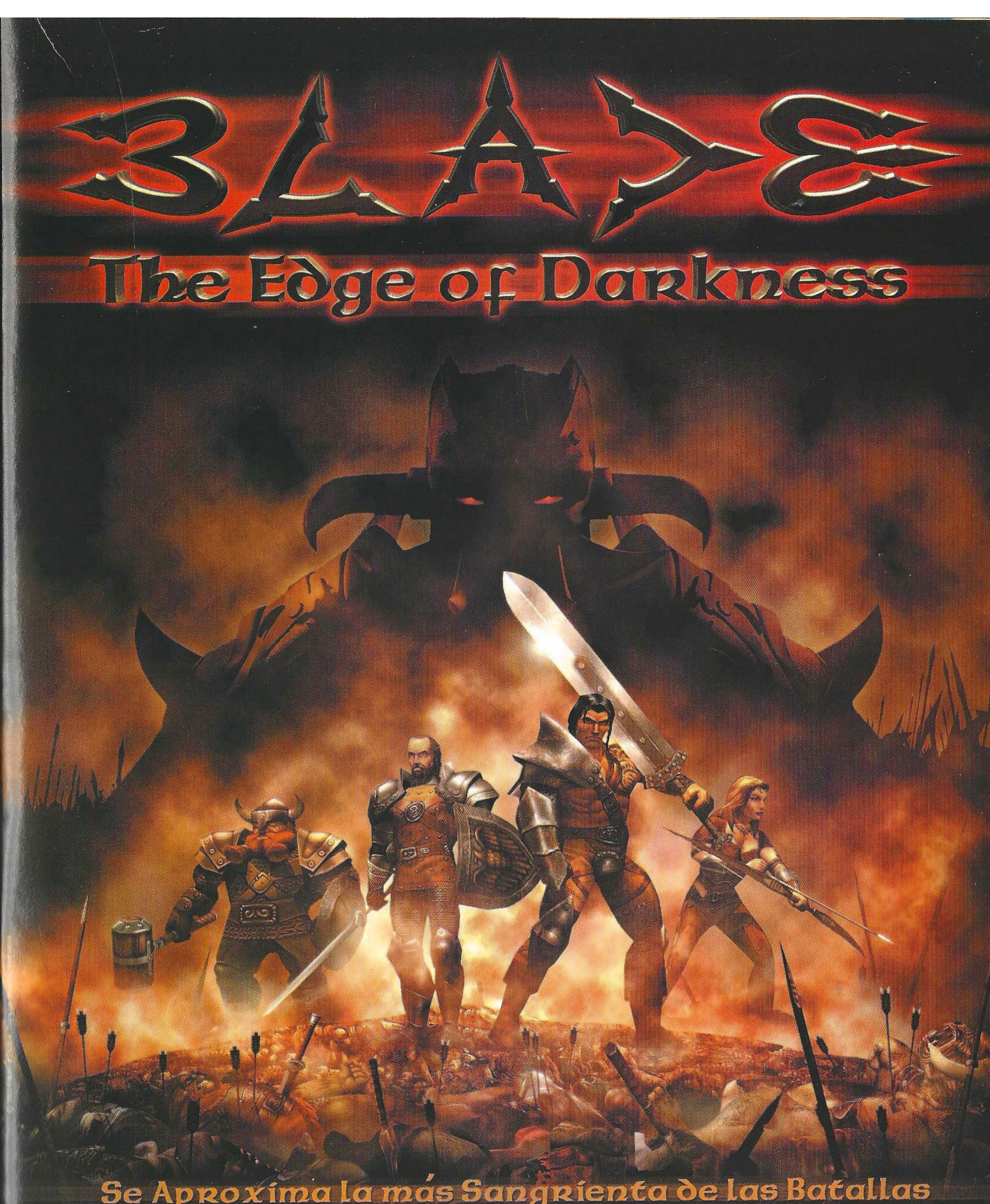
Respuesta:

1. .....



BLADE

The Edge of Darkness



Se Aproxima la más Sangrienta de las Batallas

FRIEND WARE

www.friendware-europe.com

PC CD ROM

rebel act STUDIOS

www.rebelact.com

Distribuye: Friendware. Francisco Remiro, 2, edificio A. 28028 Madrid. Tel: 917 242 880 / Fax: 917 259 081

El discreto encanto de los zombies

Resident Evil 3: Nemesis

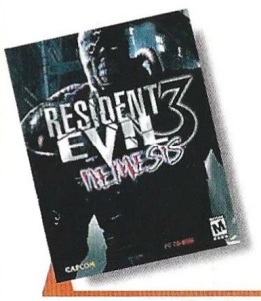
Una vez más y casi de rebote, llega al PC una entrega de la serie de Survival Horror más famosa del mundo del entretenimiento. Tras convencer a la afición por enésima vez en su formato original para PSX, la creación de Shinji Mikami vuelve a intentarlo en un terreno que juega en su contra..

La triste y difícil vida de una conversión. Más vale que el juego sea bueno si quiere lograr el aprecio del público y –más difícil– de la quisquillosa prensa especializada. Cuando el papá –en este caso, Capcom– sabe que todos quieren conocer a una criatura con semejante reputación, ¿para qué va a invertir tiempo y recursos en hacerla más presentable para la ocasión? Nemesis es una conversión prácticamente idéntica al original de PSX. Esa es la línea que ha seguido siempre Capcom y Resident Evil 3 no iba a ser una excepción. El problema es que la PSX no ha cambiado nada en cinco años y los PC´s sí, y mucho.

El tercer capítulo de la serie, más que una continuación en toda regla parece un título derivado de la misma. Cronológicamente, se sitúa entre el primer RE y el segundo. Sin dar demasiadas explicaciones, el juego retoma a una de las supervivientes de la primera aventura –Jill Valentine– y la sitúa desde el inicio del juego en medio de una Racoon City ya dominada por los zombies y puesta en cuarentena por el ejército. ¿Objetivo? Salvar el pellejo. Durante el desarrollo de la historia se van planteando nuevas situaciones y subtramas, principalmente tras el encuentro con los supervivientes de un grupo de mercenarios pagados por Umbrella que han visto como sus buenas intenciones de arreglar el desaguisado de sus jefes se ha evaporado entre mordiscos. Y, por supuesto, esta Nemesis. Un zombie particularmente perseverante y un poquito más inteligente que los demás cuyo único objetivo es eliminar a Jill.

Una PSX con disco duro

Para ser justos, hay que decir que Nemesis incluye una serie de opciones de configuración que a priori prometían bastante. En la práctica, se parecen más a trampas que a auténticas mejoras; trampas en un juego que, por cierto, está lleno de ellas. El menú del juego permite ajustar la resolución hasta 1024x768, pero se trata de una variación que sólo afecta a los personajes poligonales mientras que los escenarios se mantienen a una resolución invariable de 640x480. El contraste entre unos y otros resulta evidente y en el caso de los primeros continúan presentando un aspecto claramente inferior a lo que es habitual en PC. Otra opción, la corrección de texturas, suponen la aparición en pantalla de una cuadricula que cubre buena parte de la imagen –al menos, con tarjetas como Voodoo 3 y TNT 2–, así que lo mejor es olvidarse de corregirlas y dejarlas como estaban. También es posible cambiar la profundidad del color de 16 a 32 bites, pero los resultados son inapreciables en pantalla. Cuando la propia plataforma original ya ha llegado al fin de su ciclo, resulta absurda la idea de realizar una conversión virtualmente idéntica a una máquina en cons-

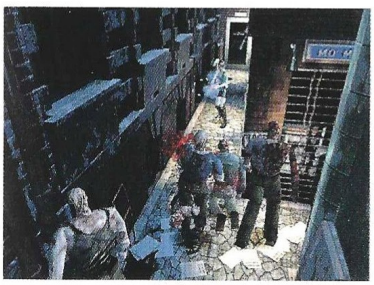


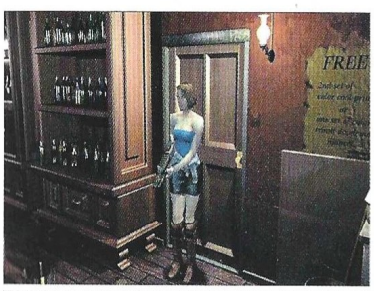
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 64MB de RAM, CD-ROM 4X, SVGA 4 MB, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Capcom
Distribuidor: Proein

El juego situa a Jill en medio de una Racoon City ya dominada por los zombies y puesta en cuarentena por el ejército

tante evolución como el PC. La última entrega de Resident Evil muestra todas las limitaciones tradicionales de la serie y desmerece claramente de la mayoría de los juegos actuales.

Claro que Capcom juega otras bazas a su favor. Y una de ellas es el partir de un buen concepto de juego. Si la serie Resident Evil se ha hecho un nombre es por saber asustar al usuario y mantenerlo enganchado a la pantalla. Y eso, Nemesis continúa haciéndolo.





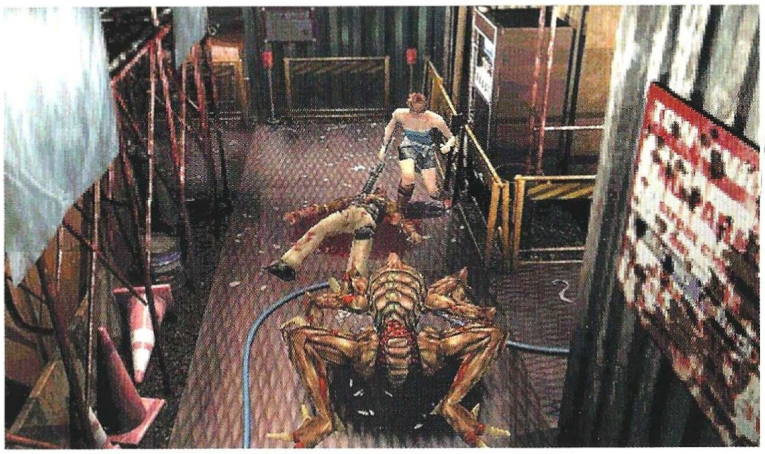
El inquilino recalcitrante

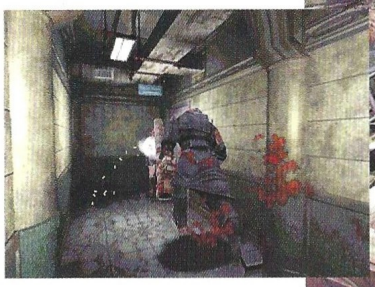
Desde su debú en 1996 para Playstation, la serie Resident Evil producida por Shinji Mikami ha crecido hasta convertirse en una las mayores franquicias de juegos. PSX, Sega Saturn, Game.com, N64, PC, Dreamcast, PS2 y GameCube han contado o contarán con conversiones o diseños específicos de distintos episodios; incluso Game Boy Color estuvo a punto de ser agraciada con una versión que fue cancelada en el último momento. En total, diez millones de unidades vendidas de una serie que ha conocido cinco juegos diferentes hasta el momento.

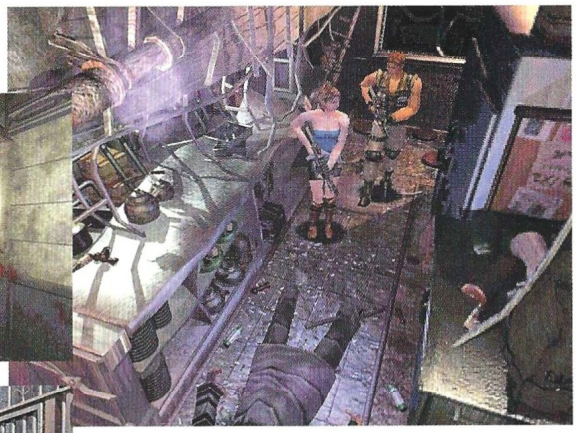
En Resident Evil, miembros de las fuerzas especiales S.T.A.R.S. acudian a investigar unos extraños fenómenos en una mansión a las afuera de Racoon City. Allí, los experimentos de la corporación Umbrella con un virus mutador sembraban la primera cosecha de zombies y bichos diversos. El juego era, básicamente, un Alone in the Dark adaptado a tiempos más modernos con notable estilo y, por única vez en la serie, las secuencias fuera de juego eran películas rodadas con actores reales. Resident Evil acuñó el término Survival Horror.

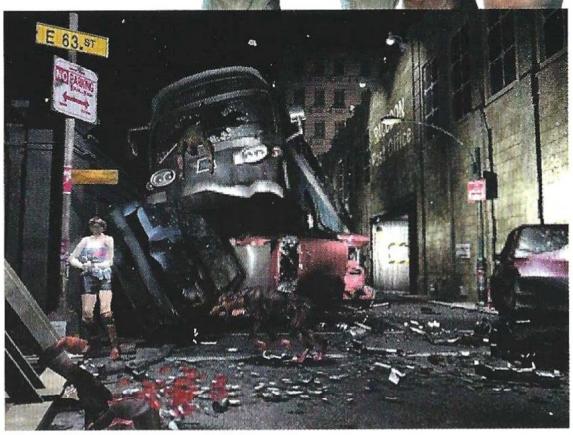
Resident Evil 2 (1997, PSX) fue la consagración de la serie. Presentaba unos gráficos mejorados y espectaculares secuencias cinemáticas que situaban al jugador en medio de una ciudad completamente dominada por los zombies. Entra ambos queda un Resident Evil 1.5 que nunca llegó a ver la luz. Capcom no estaba satisfecha con la dirección que estaba tomando el proyecto y decidió efectuar un rediseño completo que daría lugar a la secuela ya conocida.

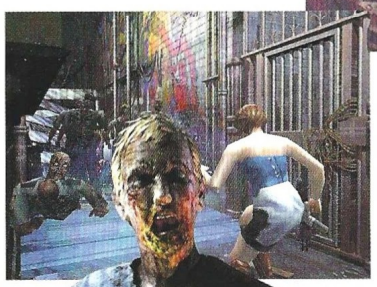
Capcom publicó Resident Evil Nemesis para PSX en 1999, un título que no aportaba nada especialmente significativo pero encontró una gran acogida entre los seguidores. También en el mismo año vio la luz Resident Evil Survivor; lo de siempre, pero desde una perspectiva en primera persona que no satisfizo ni a crítica ni al publico. Pero lo mejor estaba por llegar. Resident Evil Code Verónica (2000, DC) retomaba los mejores elementos de los juegos anteriores bajo un aspecto gráfico inmejorable. Sega ha anunciado la próxima comercialización de una tarjeta PCI que permitirá jugar a títulos Dreamcast en un PC. La esperamos con verdadera ansiedad.











Terror, espanto y pavor

Shinji Mikami ha vuelto a diseñar un juego que destaca por su inquietante atmósfera y saber mantener en vilo al jugador. Los escenarios casi apocalípticos –la ciudad parece haber sido bombardeada–, el fenomenal uso del sonido, el diseño de los enemigos y, sobre todo, la tensión que sabe imprimir al desarrollo del juego llegan a encubrir las numerosas trampas o carencias de diseño. Lo cierto es que Resident Evil Nemesis abunda en situaciones absurdas. Absurdas como el que Nemesis sea capaz de perseguir a la protagonista aún cuando cambie de habitación –novedad en la serie–, pero sólo lo haga en lugares predeterminados; que el jugador valiente sea capaz de matar a Nemesis en las primeras horas de juego para que luego vuelva a aparecer sin mayores explicaciones; o que los mercenarios de acento ruso, más que intentar escapar de la ciudad, se dediquen a hacerlo de la propia protagonista. La situación más habitual consiste encontrarse con uno de ellos, intercambiar un par de frases en una secuencia prefijada y tras, por ejemplo, haber elaborado un plan de fuga de la ciudad, estos echen a correr y no se les vuelva a encontrar hasta la siguiente secuencia prefijada. A esto hay que sumarle las pequeñas trampas de diseño: barreras claramente superables –cómo un coche cruzado en un calle– constituyen un obstáculo insalvable, puertas que podrían abrirse descerrajándolas de un disparo permanezcan infranqueables, incendios que no afectan a Jill, dado que su única función es cerrarle el paso...

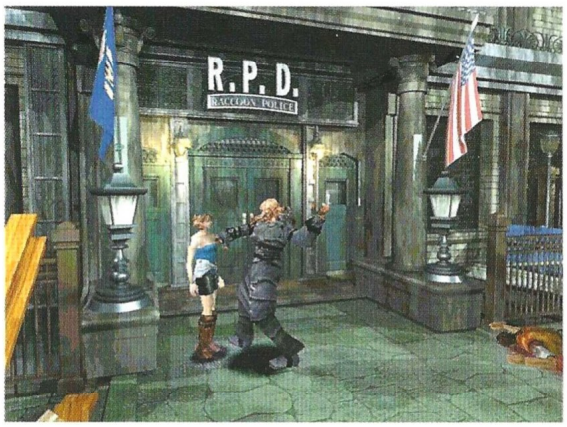
El juego ha introducido algunas novedades en la serie. Un par

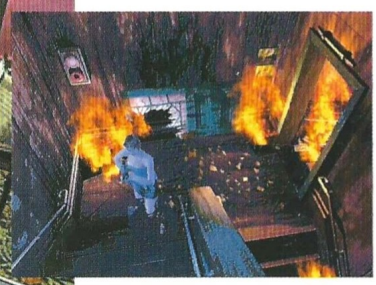
Resident Evil: Ground Zero

Los rumores acerca de una adaptación cinematográfica de RE han circulado durante años, pero no ha sido hasta hace escasos meses cuando el proyecto se ha encarrilado definitivamente. Durante un largo tiempo, George A. Romero iba a ser el director. Su filmografía –La noche de los muertos vivientes, Zombie y El día de los muertos– le convertían en la persona adecuada e incluso llegó a escribir un guión, pero el proyecto nunca llegó a cuajar.

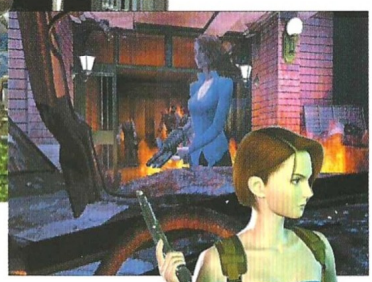
Resident Evil: Ground Zero comienza a rodarse el próximo mes de enero en Inglaterra bajo la batuta de Paul Anderson. Anderson –Mortal Kombat, Horizonte final, Soldier– ha escrito un guión que deparará algunas sorpresas a los seguidores de la serie. Por de pronto, los protagonistas no serán ninguno de los conocidos, sino Alice –una joven de 21 años, amnésica– y Matt –un oficial de policía–. Ellos y otros personajes se verán atrapados en un laboratorio donde una computadora homicida llamada Red Queen quiere quitarlos de en medio con la ayuda de un ejército de zombies. El estreno tendrá lugar en 2002 y el reparto no está decidido en el momento de escribir este texto, aunque se rumorea que Milla Jovovich podría ser la protagonista.

Shinji Mikami ha vuelto a diseñar un juego que destaca por su inquietante atmósfera y saber mantener en vilo al jugador





de movimientos nuevos facilitan zafarse de los enemigos, es posible crear diferentes tipos de munición con la pólvora que se va recogiendo y, en determinados momentos, la pantalla se congela para ofrecer un par de opciones al jugador –tipo ¿huir o esconderse?–. además se ha incluido los típicos añadidos de las conversiones. En este caso, RE3N viene con un modo de juego adicional llamado Mercenarios. Cómo tal, el jugador debe llegar del punto A al B eliminando todos los zombies a su paso mientras el reloj corre en su contra. Entretenido para un rato, pero desvirtúa el mayor atractivo de la serie, la creación de un suspense angustioso.



A pesar de todas sus pegas, el nombre Resident Evil tiene el suficiente atractivo como para embaucar a cualquiera. El juego sigue funcionando en los niveles que tiene que hacerlo y engancha con facilidad al usuario. De hecho, las pequeñas mejoras gráficas y un diseño de puzzles menos rebuscado que en RE2 lo convierten en mejor opción que su predecesor. Quien haya disfrutado con RE 1 y 2 volverá a hacerlo, pero no es un juego que vaya a captar nuevos adeptos a la serie. Y, en realidad, el juego de zombies que todos queremos ver en un PC no es éste, sino Code Veronica, el Resident Evil definitivo.

...en la Red

Capcom –www.capcom.com–habla en su "site" de todos los títulos de la serie en sus respectivas plataformas. Videogames –www.videogames.com– cuenta con un extenso y brillante reportaje explicando los pormenores de todos y cada uno de los capítulos de la serie. Y para conocer el futuro, www.new-blood.com.

7.0

Resident Evil 3: Nemesis

Pros: Es difícil que un juego repleto de zombies devoradores de humanos falle. Nemesis destaca a la hora de crear ambiente y asustar al jugador. Además, un diseño más acertado de los puzzles lo convierte en un título más accesible y satisfactorio que su predecesor.
Contras: Gráficamente muy pobre, Nemesis no aporta nada de particular a la serie. Inconsistencias en el diseño del juego y un enemigo que da título al juego y resulta sorprendentemente fácil de matar. Además, resulta frustrante jugar a esto cuando se sabe que existe todo un Code Veronica.

Rol de la vieja escuela

Wizards & Warriors

Los veteranos de los juegos de rol informáticos se lo pasarán en grande recordando los tiempos de Bard´s Tale, Eye of the Beholder, Dungeon Master y compañía en este título 3D en primera persona que nos enseña cómo se hacían antes las cosas en este género

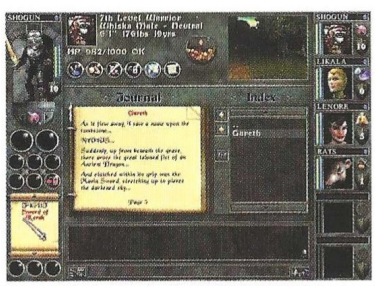
A primera vista, Wizards & Warriors no parece gran cosa. Con el tipo de juego de rol que hay hoy día, parece haber salido con unos años de retraso. Se ha tirado cuatro años en un largo y complicado proceso de desarrollo, de la mano de D. W. Bradley, responsable de algunos clásicos de este género, pero los juegos de rol en PC han cambiado mucho en ese tiempo.

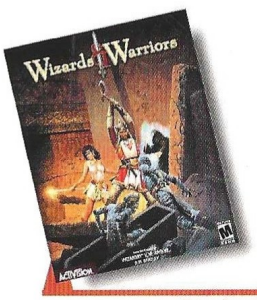
Bradley, un veterano que lleva muchos años involucrado en el mundo de los juegos de rol, tanto de ordenador como de mesa, tenía la intención con este título de reproducir lo más fielmente posible en un PC lo que supone una partida en vivo. ¿Lo ha conseguido? Si se refiere al farragoso proceso de realizar tropecientas mil tiradas de dados para ver si un personaje cualquiera logra hacer la acción más insignificante, sí, ha sido un éxito.

La sensación que nos invade es parecida al manejarnos por el interfaz de usuario tan incómodo que ha diseñado. Parte del problema se debe al afán completista, por el que se intenta reflejar cualquier aspecto que se le pueda ocurrir a un rolero, haciendo posible llevar a cabo todo tipo de acciones. Así, cualquier personaje tiene una media docena de pantallas entre inventario, puntuaciones básicas, libro de hechizos, habilidades especiales, mapa, diario, con experiencia y niveles, conversaciones mantenidas y misiones emprendidas, etc. Y además están las acciones que puede realizar: atacar, lanzar un hechizo, usar, dar, comprar, vender, coger, tirar, robar cualquier objeto, conversar, consultar su minimapa, etc. Las amplias posibilidades de que dispone no son en sí el problema –ojalá otros juegos tomaran nota–, sino más bien la forma en que están implementadas, que obliga a usar casi exclusivamente el ratón.

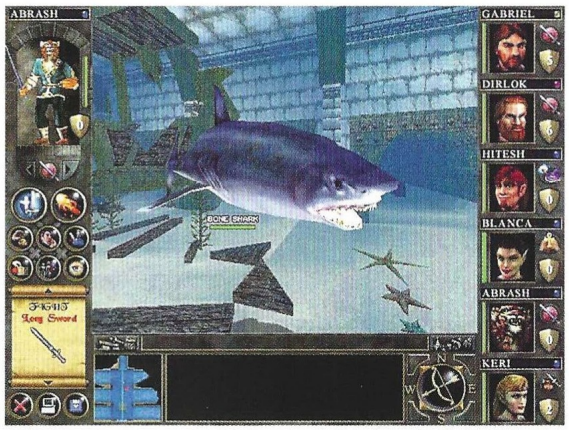
No es que no se pueda usar el teclado. Hay algunas teclas de acceso directo, pero faltan otras que, además de poner en marcha las acciones, permitan realizarlas. Nos explicaremos. Está bien que pulsando una tecla se pueda poner al personaje seleccionado en modo de combate, pero estaría aún mejor que pudiéramos elegir qué personaje queremos que ataque, y a quién, ya que, para seleccionar tanto a uno como a otro, hay que pulsar sobre ellos con el ratón. Lo mismo se aplica a los hechizos, o a los objeto que queramos usar, obligando incluso a utilizar en ocasiones teclas combinadas con el ratón. Ni siquiera se puede usar Escape para cerrar un menú. O guardar y recuperar la partida en cualquier momento.

Lo mismo ocurre con otros elementos del interfaz que acaban resultando confusos. Por ejemplo, hay que tener muy presente qué miembro del grupo es el que está seleccionado ya que ese es el que va a realizar la acción. Si queremos que un perso-





Precio: 7.995
Requerimientos: P233, 64 MB de RAM, 890MB de disco duro libres, tarjeta de vídeo de 2 MB, CD-ROM 4x, DirectX 7, ratón, teclado
Nº de jugadores: 1
Editor: Activision
Distribuidor: Proein



Puede proporcionar muchas horas de juego y hacer las delicias de los curiosos y los que añoran tiempos pasados

naje entre en un gremio, hay que seleccionarlo y proceder a entrar. Aunque el resto del grupo esté presente, en realidad es él el único que está allí, y, si acepta una misión, es el único que la tiene encomendada –y que recibirá experiencia por ella–, de modo que si queremos que otro la acepte, tenemos que salir, volver a entrar y repetir el proceso. Ni siquiera se pueden pasar los diálogos más deprisa, para tratar de evitar la gran cantidad de ellos que será necesario escuchar por duplicado, triplicado o aún más. Y no hay más remedio que aguantarse y leerlos porque nunca se sabe, en medio de la gran cantidad de parloteo inútil, dónde va a estar la única información válida que guarda tal o cual de los individuos que nos encontremos. Y podeis creernos, hay mucha gente con la que hablar, mucho de lo que hablar, y mucha cháchara inservible.

Siguiendo con la línea clásica, el juego se desarrolla en primera persona. Los personajes no aparecen en pantalla, sino sólo lo que ven, en conjunto. En la práctica, eso supone que nos sintamos un poco como si lleváramos a un solo personaje múltiple que realiza todas las acciones. No permite organizar estrategias básicas como que unos se queden atacando a distancia mientras otros se enzarzan en cuerpo a cuerpo. No parece haber una forma de disponer el grupo de modo que se sepa quién va a sufrir los ataques. Sólo con ciertos hechizos o habilidades se puede influir en ello.

De todos modos, si conseguimos obviar esos factores y hacernos con el manejo, nos encontraremos con una completa y compleja aventura, con mucho mundo por delante para explorar, con un buen número de puzzles a resolver, algunos sencillos –¿dónde está la palanca que abre la puerta?– y otros más bien rebuscados. En este escenario encontraremos una gran cantidad de personajes distintos. Con algunos se podrán mantener largas conversaciones, con otros se podrá comerciar, a otros simplemente habrá que liquidarlos. Las misiones que podemos llevar a cabo además de la principal son innumerables, y son las que consiguen dar mayor profundidad al juego.

Las opciones de creación y personalización de nuestro grupo son muy amplias, empezando por las diez razas disponibles, que van desde las más típicas (humanos, elfos, enanos) a otras más originales (pixies, hombres-elefante, hombres-tigre), y pasando por las categorías y profesiones que pueden escoger o especializarse, que también tienen las más básicas (guerrero, mago, clérigo) y las más rebuscadas (valkiria, maestro zen).

Si este juego hubiera salido hace unos cuantos años, cuando este estilo imperaba, habría sido una maravilla. Tal y como están las cosas, puede proporcionar muchas horas de juego y hacer las delicias de los curiosos y los que añoran tiempos pasados, pero que difícilmente enganchará a los seguidores de las tendencias modernas en el rol, dictadas por los Baldur´s Gate, Diablo, Warcraft y compañía.

...en la Red

Tanto en la dirección de su desarrollador www.heuristicpark.com, como en la de su editor, www.activision.com, se puede encontrar información sobre Wizards & Warriors.

7,7

Wizards & Warriors

Pros: Una perfecta recreación de los clásicos, con un buen número de horas de juego por delante y mucho trabajo por hacer con un amplio mundo que explorar, misiones que emprender, conversaciones que mantener, puzzles que resolver, etc.

Contras: Podría resultar demasiado anticuado para los gustos actuales. Incómodo interfaz de usuario al que le faltan accesos directos desde teclado. Hay tanto que ver que los gráficos acaban resultando repetitivos.

La imaginación al poder

Giants Citizen Kabuto

Giants despliega el resultado de una salvaje imaginación en su diseño y jugabilidad, combina al menos tres géneros y ofrece una excelente campaña junto con una opción multijugador. ¿Quién da más?

En una lejana galaxia, atrapados en un desconocido planeta, unos humanoides llamados Meccs intentan recuperar su nave para continuar viaje hacia su destino final: el planeta de vacaciones Majorca. Por desgracia para ellos se cruzan con unas criaturas llamadas Listillos que les enfrentan a una de las razas nativas del planeta: las Azotes del Mar.

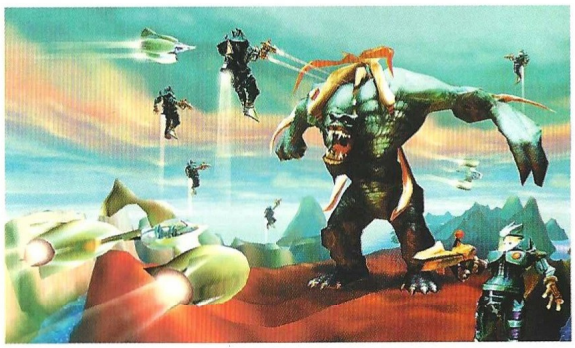
Los Meccs, con sus propulsores a la espalda y un amplio arsenal, se enzarzan en una guerra contra las Azotes del Mar. Más tarde, descubren que estas hechiceras han creado una enorme bestia llamada Kabuto cuya fortaleza física no tiene rival en el planeta. Además, la joven princesa de las Azotes del Mar, Delphine, no está de acuerdo con los métodos de su madre. Pero hay más razas y criaturas en el mundo que han descubierto los Mecc, como por ejemplo los Vimp, principal fuente de alimento de los Listillos.

Giants comienza con el accidente de Baz, un Mecc, y su primer encuentro con un Listillo. Baz tendrá que rescatar a sus compañeros Tel y Reg para poder ayudar a los Listillos. Más adelante construirán una base para protegerse de las Azotes... Así es: Giants combina acción, estrategia en tiempo real y aventura apoyándose en un guión repleto de sorpresas y comedia, situaciones disparatadas y diálogos divertidos. Todo está traducido y doblado al castellano.

Shooter variado

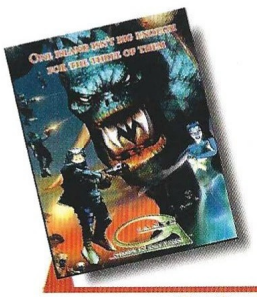
La parte de acción 3D no difiere en exceso de otros juegos de acción en tercera persona, salvo que en este juego se controla por orden a tres personajes diferentes a lo largo de la campaña lineal. Cada uno de ellos (Baz, Delphine y Kabuto) posee unas habilidades diferentes que exigen la memorización de una buena cantidad de teclas. Esta diferenciación conforma tres juegos prácticamente distintos.

El aspecto estratégico (los Mecc y Delphine pueden construir bases) es una variante del esquema habitual del género. Desde unas plataformas de control se accede a las diferentes opciones de construcción, con posibilidades incluso para dirigir torretas de forma remota. Este interfaz es sumamente sencillo de manejar y aunque se pueda pensar lo contrario, el componente estratégico no interrumpe la acción.

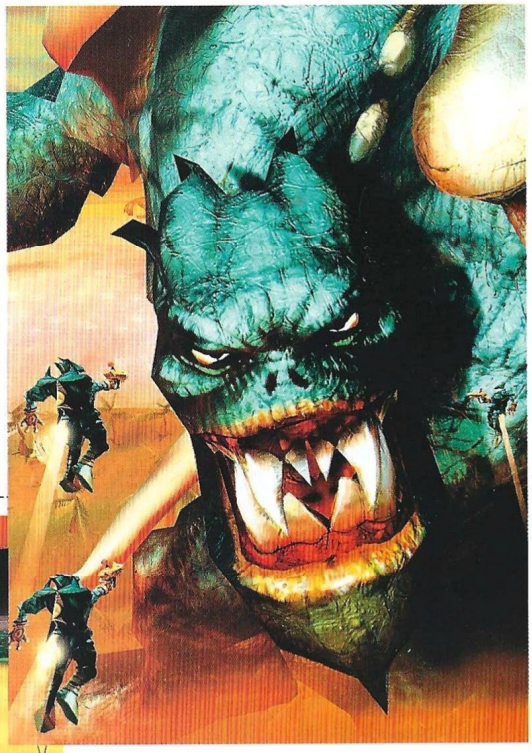


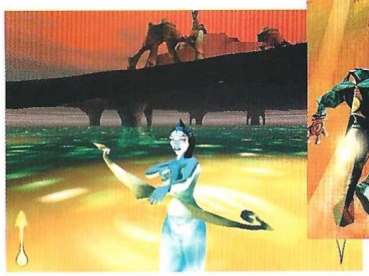
Sencilla estrategia

De hecho, es posible asignar órdenes a los otros Mecc para que protejan zonas, se oculten o sigan a Baz. Mientras los Listillos (mano de obra) hacen sus tareas, los Mecc tienen que preocuparse de la defensa y ataque, recolectar alimento (matando Vimps) y labores de rescate de otros listillos.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM; 40Mb de disco duro libres, Windows 95/98, CD-ROM 8x, tarjeta aceleradora 3D, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Planet Moon Studios
Distribuidor: Virgin





Por su parte, Delphine utiliza estos recursos de forma diferente, aunque los necesita igualmente. Sus conjuros alteran totalmente la forma de jugar: puede encerrar Listillos en burbujas para transportarlos, desatar un infierno de fuego, teletransportarse creando imágenes espejo de sí misma... Además la más tarde. También puede crear pequeños Kabutos que le ayudan cuando es necesario.

El modo multijugador incluye un par de

Giants combina acción, estrategia en tiempo real y aventura apoyándose en un guión repleto de sorpresas y comedia

...en la Red

www.interplay.com/giants
Página oficial del juego.
www.planetmoon.com
3Sitio web de los creadores de Giants.
www.planetmooncentral.com
La más completa página dedicada al juego creada por fans.

tiene una amplia variedad de arcos a su disposición con diferentes tipos de munición.

En cuanto a Kabuto, resulta ser uno de los protagonistas más divertidos de controlar. Su gran fuerza física hace innecesario el uso de armas. Tiene distintos golpes, tres vistas y la posibilidad de almacenar comida (Listillos) en sus cuernos para consumir- modalidades convencionales, pero se echa de menos poder enfrentarse contra la máquina en los escenarios incluidos. A pesar de ello, es un magnífico añadido al resto.

Técnicamente, Giants resulta sobresaliente. Hace uso de toda la tecnología 3D disponible para recrear escenarios coloridos y llenos de sorpresas. Efectos de luz, deformación del terreno, personajes robustos... Esto se completa con una increíble banda sonora que no sólo colorea todo el juego, sino que posee unos efectos de sonido muy adecuados a cada momento.

Finalmente, los enemigos poseen una inteligencia artificial envidiable. Al ser atacados intentan ocultarse detrás de lo primero que encuentren, persiguen implacablemente a quien les incordie, tratan de rodear al protagonista para sorprenderle por la espalda... Definitivamente, Giants Citizen Kabuto es una de las estrellas del momento.

8,9

Giants Citizen Kabuto

Pros: Todo en Giants está sumamente cuidado, desde el diseño de los niveles y escenarios a la banda sonora, los efectos, los gráficos y la traducción. Un título realmente sobresaliente.
Contras: La dificultad es algo elevada en ocasiones, y no se puede salvar la partida en medio de una misión: sólo se guarda el juego al final de cada una, de forma automática.

Cuando la realidad se divide en dos

El Rey Arturo

"En aquellos días el mundo vacilaba entre dos modos de vida: el antiguo, guiado por las grandes diosas, y el nuevo, iluminado por el reciente Dios. Mientras tanto, el poder de una Roma decadente se abatía sobre nosotros..."

Las historias de Bradwen, el celta, y de Bradwen, el paladín defensor de la Cruz, se unen en las entrañas de esta aventura gráfica que completa la anunciada serie "Leyendas" por parte de la productora francesa Cryo. Si habéis jugado Odisea: La Búsqueda de Ulises, encontraréis que los parecidos con esta entrega de la serie son muchos. Pero, no adelantemos acontecimientos y comencemos por la trama.

El juego en realidad son dos a la vez. Cuentan la historia de las leyendas artúricas, la del nacimiento de la Tabla Redonda, pero vista desde dos perspectivas distintas. La época en la que tiene lugar el desarrollo de la trama se halla sumida en la confusión de un Imperio Romano prácticamente extinto, en la lejanía de las tierras que fueron conquistadas, las que desean volver a manos de sus antiguos dueños; y el insostenible papel de sumisión por parte de los habitantes bárbaros de las islas británicas.

En un tiempo anterior al que vive el protagonista, los dioses celtas convivieron con la aparición de la religión católica y el apogeo de una época de grandes cambios en la Historia de la Humanidad. Y es en éste contexto en donde comienza a forjarse una historia que culminará con la aparición de nuestro doble, y a la vez único protagonista, ya que desde un principio podrás elegir entre jugar desde el punto de vista "celta" o desde el punto de vista "cristiano". En el siglo VII, en una Inglaterra enfrentada a las ruinas del imperio romano, Bradwen, un caballero, tendrá la obligación de cumplir su destino: la forja de una nueva leyenda.

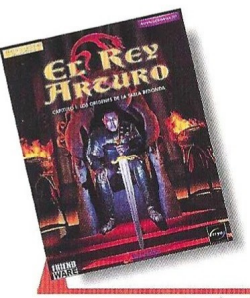
Bajo el ojo del águila

Si, en tus manos tendrás la oportunidad de disfrutar dos aventuras distintas, enfrentándote a misiones con distintos protagonistas, que no se parecen, y a la posibilidad de afrontar un mismo destino: el de la leyenda de la Orden de la Tabla Redonda, que unirá tu futuro al del mismísimo rey Arturo, al del mago Merlín y al de la reina Ginebra, enredándolos en una maraña de acontecimientos que sólo tú podrás resolver a través de diferentes puzzles y situaciones únicas para cada una de las partes del juego.

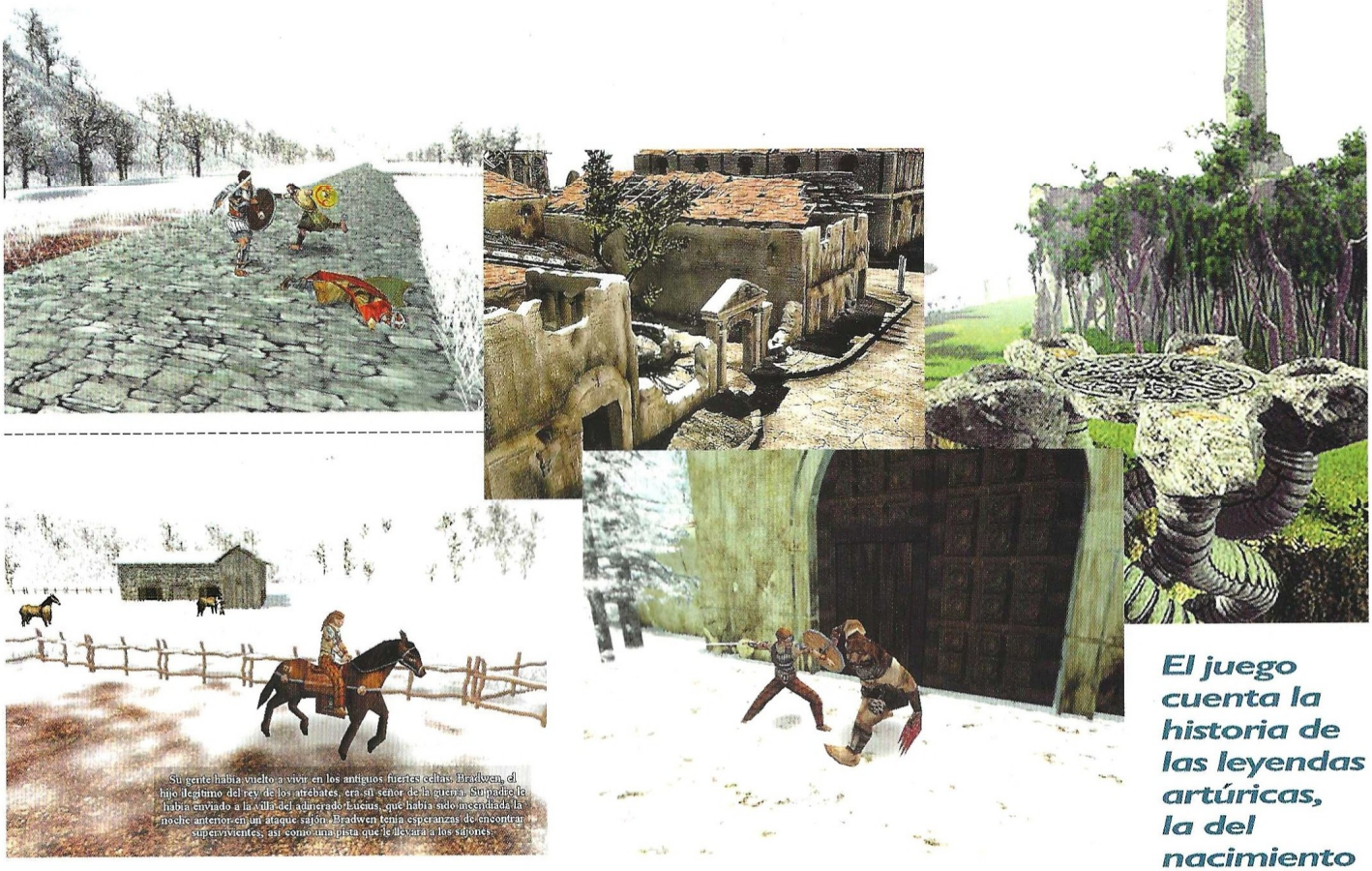
Pero a éstos personajes se unirán otros como Morganor, tu medio-hermano y enemigo a muerte, Novelius, medio-hermano también, portador de la maldición de la familia que ha decidido vivir la vida monacal. Mientras Gauvain será tu amigo en la versión celta, Lancelot desempeñará ese mismo papel para la cristiana. Un fiel escudero, la figura de una virtuosa dama, el brío de una espada encantada y los sentimiento de compañerismo con tu montura, mediatizarán una siempre tensa atmósfera de juego que no te dejará descansar ni un momento.

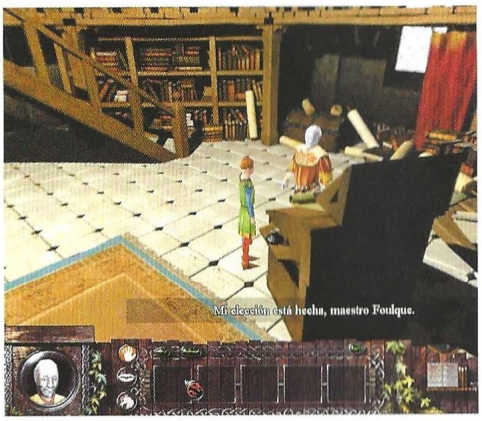
Apurando el motor

La tecnología con que se ha desarrollado el título ofrece idénticos resultados a los obtenidos por Odisea: escenarios prerenderizados en 3D, posibilidad del protagonista para interactuar con algunos elementos de los mismos, y personajes modelados en tres



Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium II 300, 64Mb de RAM, 123Mb de disco duro libres, Tarjeta aceleradora 3D, CD-ROM 8x, Tarjeta de sonido, Windows 95/98, Ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendaware





...en la Red

La Web de Cryo, ubicada en la dirección www.cryo-interactive.com, y www.arthur-game.com son los sitios en donde más información encontraréis. Los personajes, los castillos, descripciones de diversos elementos de juego y un sinfín de particularidades.

El juego cuenta la historia de las leyendas artúricas, la del nacimiento de la Tabla Redonda, pero vista desde dos perspectivas distintas

dimensiones cuya evolución se adapta a las necesidades de la escena de juego, agrandándose cuando están cerca y empequeñeciéndose al alejarse. Tan sólo el inventario ha cambiado, así como la extensa base documental de rigor histórico a resaltar, que cubre una época poco documentada de nuestra historia.

En cuanto a la pantalla principal de juego, se ha vuelto a adoptar el sistema de división de la escena en cuadrículas, para que el personaje protagonista vaya pasando de una a otra a medida que se desplaza por el escenario. Con esta técnica se consigue disfrutar de unas localizaciones de calidad sin que ello repercuta en una merma de la fluidez del juego, ya que el calculo por parte del ordenador se reduce a los movimientos del personaje que aparece en pantalla.

En cuanto a gráficos, la verdad es que cabría esperar algo más espectacular, sin perjuicio de la calidad que ofrecen los propios del juego. La música, sin embargo merece algo más de atención. Por lo que respecta a la jugabilidad, como siempre, la historia te enganchará, si bien necesitarás acostumbrarte al manejo del personaje y del inventario durante los primeros momentos de juego. Gustará a cualquier amante de las aventuras gráficas.

7,0

El Rey Arturo

Pros: Guión magnífico y base de datos histórica muy completa.
Contras: Sigue demasiado cerca la línea de las anteriores entregas de la serie Leyenda. Poca evolución respecto de Odisea: sus mismos defectos y virtudes.

El honor de otros tiempos

El Capitán Trueno

No ha resucitado de entre los muertos, ni estás viendo visiones. Probablemente no sepas ni siquiera quién es, pero lo cierto es que entusiasmó a toda una generación de españoles... Si no lo crees, pregunta a tu hermano mayor.

Esta recreación digital de las aventuras de uno de los héroes más admirados del cómic español de la postguerra, nos trasportará a un universo de lealtades, honor y glorias vanas que pierden la perspectiva del momento al trasladarse al siglo XXI. No obstante sus "peros", el juego no está del todo mal, siempre dentro de su nivel, claro está.

Una de las particularidades que más nos llamará la atención será el hecho de que gran parte de las frases que aparecen, muchas de ellas reflejadas como pensamientos de los perso-najes, nos vienen dadas en verso... "Una ardua labor que no aporta significacia alguna, mientras otras lagunas nos espantan de horror" Ese esfuerzo podría haberse dirigido a rellenar carencias como la inoportuna sombra que proyectan los personajes al caminar, el soso inventario y la parsimonia de los movimientos del protagonista.

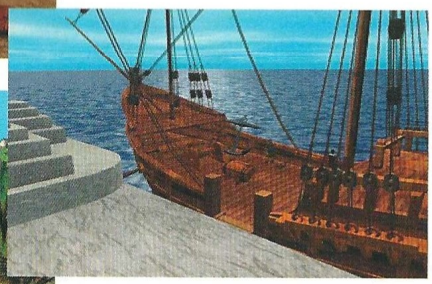
Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, Disco Duro, Windows 95/98, Tarjeta de vídeo con 2 Mb, CD-ROM 16x, Ratón, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Argos
Distribuidor: Zeta Multimedia

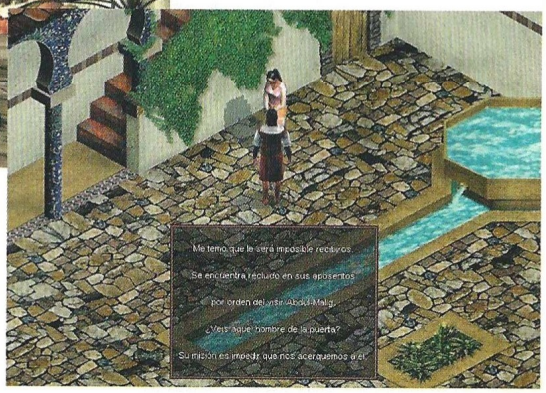
Crispín y Goliat no faltarán en la aventura, amén de guardias, sabios, bandidos y frágiles hijas de califas, aunque al principio sus amigos huyen despavoridos en el barco mientras Trueno se queda en Granada para resolver un importante asunto con su viejo amigo el califa Bel-Jazid. El propio palacio del califa, el desierto, un oasis donde se encuentra el campamento de los hijos del Visir y las cuevas de la montaña que da nombre al juego: La Montaña de los Suspiros, serán las localizaciones generales que encontraremos en este título. Entre todas ellas proporcionan más de cuarenta escenarios distintos que no están del todo

Crispín y Goliat no faltarán en la aventura, amén de guardias, sabios, bandidos y frágiles hijas de califas

Escenarios prerenderizados, personajes 3D y localizaciones, en general, en perspectiva isométrica son los elementos característicos del juego. Diálogos en el más puro estilo de las aventuras gráficas tradicionales harán las delicias de los amantes del género sin provocar desmayos, si bien su relación calidad precio... se columpia entre los límites de la prudencia.

Lo peor lo dicho: los intragables textos rimados, y la enervante lentidud de movimientos de nuestro protagonista.





...en la Red

Aún no hay mucha información en www.zetamultimedia.com pero encontrarás pronto más elementos referidos a este título. La página web de los creadores del juego www.argoslabs.com no es que tenga mucho, pero transcriben una entrevista con sus desarrolladores.

mal, pero que tampoco ilustran algo "en la línea de Diablo" como señala Roberto Domínguez, su director de desarrollo en una entrevista publicada en la web de la productora.

5,1

El Capitán Trueno

Pros: Calidad gráfica mejorada si tenemos en cuenta el tratamiento más pobre dado a las últimas aventuras de Mortadelo y Filemón.

Contras: Las calidades son de aventuras propias de hace años. A pesar de jactarse de lo rápido que está hecho el juego...

Contar ovejas nunca fue tan divertido

Sheep

A aquellos que pensaban que los lemmings eran los seres más estúpidos de la creación, Empire ha decidido demostrarles lo equivocados que estaban. Los hay todavía peores, y están mucho más cercanos que esos malditos roedores.

Tantos años entre nosotros y no hemos llegado a sospecharlo lo más mínimo. Resulta que hace ya mucho tiempo que los extraterrestres llegaron a la Tierra, y nos han estado observando. Pero no desde sus sofisticados platillos volantes, secuestrando a incautos pueblerinos, para someterlos a todo tipo de experimentos vejatorios. Se trata de algo mucho más inesperado. Nos espían desde los campos, donde, aparentemente, se encuentran tranquilamente pastando. Tras ese aspecto supuestamente inofensivo, se encuentra una poderosa mente alienígena evaluándonos. Estamos hablando, si todavía hay quien no lo ha adivinado, de las ovejas.

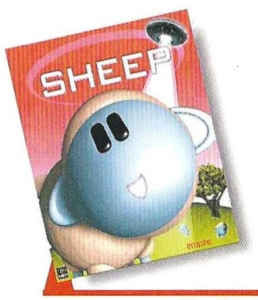
Tras colonizar incontables planetas, llegaron al nuestro y dejaron a unos cuantos de los suyos como observadores. Por desgracia, se dejaron contagiar de la idiotez media reinante en la Tierra hasta llegar a un punto en que la afirmación filosófica más profunda que puede escucharse salir de sus bocas viene a ser ¡beeee! Ahora tienen que volver a su hogar, pero sus disminuidas capacidades hacen imprescindible la presencia de un guía que les ayude a superar todos los obstáculos y peligros que puedan encontrar en su camino, incluyendo las maquinaciones de Mr Pear y sus sicarios bovinos. Ahí es donde entra el jugador. Armado de una paciencia infinita, tendrá que hacer lo posible –y lo imposible– por salvar al mayor número de ovejas de que sea capaz.

Concretamente, hay cuatro personajes distintos que pueden guiar los destinos de cuatro variedades diferentas de ovejas, a cual más inútil que la anterior, de modo que tiendan a reaccionar de un modo ligeramente distinto ante determinadas situaciones. Las diferencias de comportamiento entre unos y otros, sobre todo en el caso de los personajes, no son muy evidentes, y sólo se harán más palpables en situaciones concretas. Para guiar a las ovejas, el pastor tiene que ir corriendo alrededor de ellas, de modo que, en teoría, se dirijan en la dirección contraria a aquella en la que se encuentra el personaje. Es como si fuera, en cierto modo, empujándolas.

El juego se ve desde una perspectiva superior, en un entorno de apariencia tridimensional, pero la acción se desarrolla, fundamentalmente, en un solo plano –aunque a veces hay que subir escaleras y otros obstáculos, más por una cuestión de hacer un diseño bonito que porque realmente tenga alguna incidencia real–.

Toda la ambientación mantiene el mismo toque humorístico de la idea de partida. Los escenarios, obstáculos, enemigos, música y efectos de sonido están muy cuidados y tienen ese mismo aire simpático y desenfadado, con un nivel de calidad bastante alto para un producto de este tipo, en el que el aspecto visual suele quedar siempre relegado a un segundo plano con respecto a la propia jugabilidad, que trata siempre de mantenerse lo más simple posible para no interferir en la experiencia de juego, de modo que resulte lo más adictiva posible.

En el caso de Sheep, el objetivo ha quedado plenamente cumplido. La mecánica de juego es lo suficientemente simple para no hacer que el jugador pierda el tiempo tratando de averiguar cómo realizar una determinada acción. Además de moverse, el pastor puede, usando un par de teclas, correr a mayor velocidad de la normal, o caminar más despacio, lo que le será imprescindible en ciertas situaciones, en las que haya que estar, por ejemplo, controlando los movimientos de dos grupos separados de ovejas. La que permite caminar más despacio es a la vez la tecla de acción que sirve para activar palancas o interruptores, abrir puertas, coger a una oveja y llevarla en brazos o cualquier otra cosa que quiera hacer. La último tecla es la que permite ladrar o gritar –según el personaje–. El control es sencillo y



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, Windows 95/98, DirectX 7, tarjeta gráfica de 4 MB, 25MB de disco duro libres, CD-ROM 8x, ratón y teclado
Nº de jugadores: 1
Editor: Empire/Mind's Eye
Distribuidor: Planeta De Agostini

Hay cuatro personajes distintos que pueden guiar los destinos de cuatro variedades diferentas de ovejas

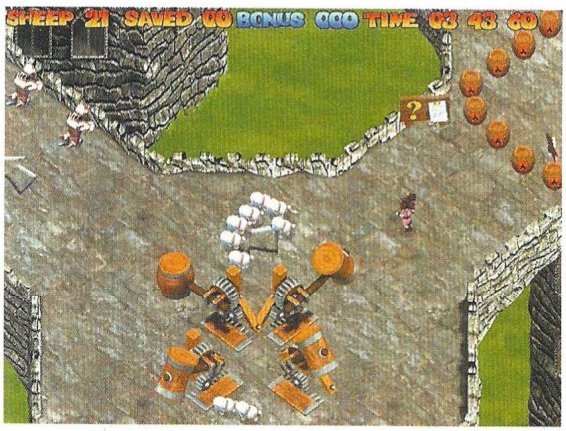
bastante intuitivo, permitiéndonos centrarnos en lo realmente importante: cuidar de las dichosas ovejas.

El jugador tendrá que conducir a sus ovejas por siete mundos de ambientaciones bien distintas, cada uno de los cuales cuenta con cuatro niveles, uno para cada tipo de oveja. El tema de cada mundo determina el tipo de obstáculos y enemigos que encontrará a su paso: marcianitos o naves espaciales en el espacio, chefs, guardias y comensales hambrientos en el castillo medieval... Ninguno de los niveles es excesivamente amplio, pero la concentración por metro cuadrado de elementos potencialmente letales para el rebaño puede llegar a ser, en niveles avanzados, muy alta.

De todas formas, no hace falta salvarlas a todas para poder seguir adelante, hay un requisito mínimo referido al número de ovejas salvadas en un plazo de tiempo determinado. Normalmente, superar esos mínimos suele ser relativamente fácil, lo que se convierte realmente en un reto desquiciante es ir a por puntos, que se obtienen recogiendo objetos especiales a lo largo del nivel, terminando en menor tiempo del estipulado, recogiendo a todas las ovejas perdidas, además de las nuestras, que encontremos diseminadas por el escenario. Este tipo de "hazañas" no sólo dan más puntos, sino que también proporcionan acceso a los niveles de bonificación.

Como no todo van a ser problemas, también existen pequeñas ayudas en cada nivel: máquinas capaces de blindar a las ovejas, protegiéndolas de peligros inminentes, carteles que dan pistas sobre el mejor camino a seguir, ovejas extraterrestres que no están todavía idiotizadas y se brindan a echar una mano... que servirán para facilitar la vida del sufrido pastor.

Sheep es otro de esos juegos en los que no conviene fiarse de su aspecto aparentemente simplista, ni de una idea de partida que pueda sonar a descabellada –¿guiar a un rebaño de ovejas hasta lugar seguro? ¡a quién se le ocurre!–, pues se trata de uno de los juegos de puzzles más divertidos y originales que han salido en mucho tiempo, y que hará que más de uno acabe teniendo pesadillas con esas malditas ovejas que nunca hacen lo que queremos y tienen una maravillosa facilidad para acabar convertidas en chuletas.



...en la Red

El sitio de Empire, el editor de Sheep, en www.empireinteractive.com dispone de información sobre el juego.

8,0

Sheep

Pros: A pesar de lo sencillo que pueda parecer, consigue enganchar. Los entornos, puzzles y peligros son variados y mantienen en todo momento el tono desenfadado y divertido.

Contras: Esas dichosas ovejas son capaces de acabar con la paciencia del Santo Job. Su estupidez puede dar al traste con la estrategia mejor planeada. Podría haber más variedad de situaciones, que no sólo se refieran a los peligros a superar.

La escuela Blizzard

Kingdom Under Fire

Dicen que los clásicos viven para siempre en la memoria colectiva de la comunidad de jugadores. Desafortunadamente, también hay quien quiere vivir a costa de los clásicos.

La Raza de la Luz y la Raza de la Oscuridad comparten el continente llamado Bersiah en un ambiente hostil. El comienzo de su guerra se pierde en la noche de los tiempos, y no es más que la inmortalización mortal del conflicto entre los dioses Amoth y Tobied. Humanos y elfos sirven a la Luz, orcos y ogros a la Oscuridad. ¿Alguien recuerda algún otro juego de estrategia en tiempo real con un planteamiento similar? ¡Premio! Efectivamente, el clásico entre los clásicos, Warcraft II.

Sin embargo, a pesar de su clara inspiración en el juego de Blizzard, Kingdom Under Fire se viste con ropajes roleros pretendiendo disfrazar lo evidente. En base a una historia de batallas legendarias, propone revivir toda una guerra desde los puntos de vista de los dos bandos contendientes y los héroes de ambos, así como mostrar las relaciones entre ellos.

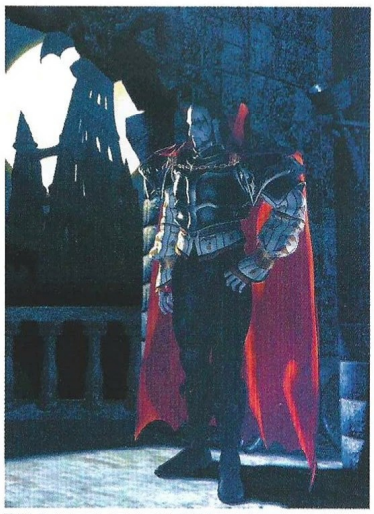
Esto se produce a través de diálogos y secuencias que utilizan el engine del propio juego para interrumpir las misiones una y otra vez, acortando su duración innecesariamente, destruyendo cualquier posibilidad de que el jugador se sumerja en lo que sucede en la pantalla. Claro que, quizá Warcraft II sea desconocido para algunos, así que no está de más explicar en qué consiste Kingdom Under Fire.

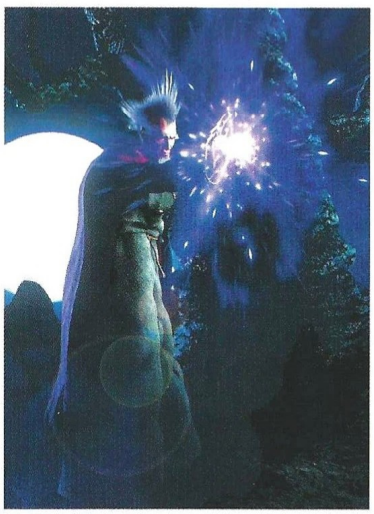
Lo de siempre

La unidad básica del juego es el campesino, que se ocupa de construir estructuras, repararlas y recoger recursos, en este caso oro, hierro y magia. Hay que erigir granjas que alimenten a la población (una granja mantiene a 10 habitantes), entrenar soldados en los barracones, mejorar armas en la herrería, adiestrar a los magos en la torre de magia... Con todas estas herramientas en la mano, hay que arrasar al enemigo.

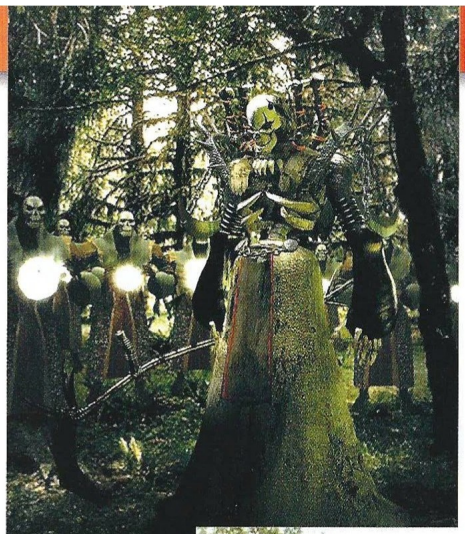
Simple, ¿verdad? Pues sí, pero desde luego, nada nuevo. El intento de introducir un elemento de rol consiste en que determinados personajes no deben morir durante la misión, aumentando de nivel si logran determinada experiencia, e incluso ganando alguna habilidad u objeto especial como premio al éxito.

Los seguidores de Warcraft II y otros juegos de Blizzard, así como de cualquier otro título de estrategia en tiempo real, reconocerán rápidamente todos y cada uno de los elementos en juego. Los magos lanzan hechizos e invocan criaturas, los monjes curan, las brujas usan conjuros, los arqueros se acuartelan en torres de vigilancia... En fin, que ya aburre enumerar todas estas cosas tan vistas, usadas y manoseadas.





Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 120, 32Mb de RAM, Windows 95/98, ratón, 500Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido
N° de jugadores: 1o varios
Editor: Phantagram
Distribuidor: Friendware



Kingdom Under Fire no tiene nada que no se haya visto en títulos como Starcraft y Warcraft II

Más leña

Las escasas posibilidades multijugador son de risa. Phantagram promete que será posible descargar de Internet nuevas modalidades y que se podrá disfrutar de un servidor online gratuito con competiciones ya inventadas por otros. De momento, son sólo promesas, pero lo que hay dentro de la caja del juego no es suficiente en este aspecto.

La inteligencia artificial adolece de los cansinos errores de casi todos los juegos, siendo su mayor fracaso el sistema de búsqueda de caminos. Es terriblemente frecuente enviar a una multitud de unidades de un punto a otro del mapa y ver cómo un puñado se queda por el camino. No se puede seleccionar a grandes grupos y las órdenes que hay disponibles para asignar a las unidades son tan típicas como escasas.

¿A quién está dirigido este juego? Desde luego no a los fanáticos de la estrategia en tiempo real, que encontrarán escasez en la opción multijugador –y no se salva siquiera gracias al editor de campañas– y un patrón del que ya se ha abusado en demasiadas ocasiones. Para ellos, Kingdom Under Fire no tiene nada que no hayan disfrutado en títulos como Starcraft y Warcraft II, por poner dos ejemplos, o incluso Red Alert II.

En cambio, quienes nunca antes hayan tocado un juego de estrategia en tiempo real, descubrirán un fascinante universo con este título, no porque sea original, sino porque para ellos será todo nuevo y sabrán verle virtudes más que defectos. Si es tu caso, multiplica por dos la puntuación de este análisis.

...en la Red

Para obtener más información entra en www.kingdomunderfire.com sitio web oficial del juego. Está en varios idiomas, excepto en castellano, claro.

4,7

Kingdom Under Fire

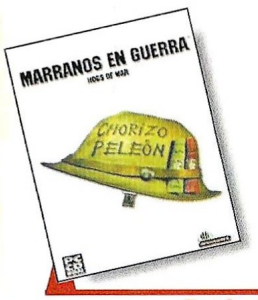
Pros: Kingdom Under Fire está en castellano e incluye un editor de campañas que alarga notablemente su vida.

Contras: ¿Por qué hay estudios que siguen empeñados en copiar fórmulas de éxito aprovechándose de la creatividad ajena? Si hubiese derechos de autor en esta materia, nunca habríamos visto en nuestros ordenadores títulos como éste.

Los gusanos en 3D se convierten en cerdos

Marranos En Guerra

Básicamente, Marranos en guerra es lo que cabría esperar si la serie Worms se hubiera pasado al 3D, manteniendo el estrafalario sentido del humor y un poco de mala uva para infligir todo tipo de dolorosos castigos a unos pobres animales de cómico aspecto que, no se sabe muy bien por qué, han sido escogidos para semejante fregado.



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium II 266, 64Mb de RAM, 500Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames

Los desperdicios son el principal recurso de los cerdos. Una nueva fuente de este preciado material ha sido descubierta, y todas las naciones porcinas pugnan por hacerse con ella. El jugador tomará parte por uno de esos países –basados en algunos de los que participaron en la 2ª Guerra Mundial, concretamente Francia, Alemania, Inglaterra o Japón, aunque la ambientación, los uniformes y las armas parecen más propios de la 1ª GM–, y asumirá el control de un equipo de cerdos con los que tendrá que ir cumpliendo una serie de misiones que le permitirán conquistar los nuevos territorios y dejar al enemigo reducido a la condición de simple embutido.

Todos aquellos que ya hayan jugado anteriormente a cualquiera de los Worms no tendrán ningún problema para hacerse con el sistema de juego. Cada bando se turna para realizar su movimiento, durante el cual controlan a uno de los cerdos de su equipo, que tendrá un determinado margen de tiempo para realizar su ataque o, si así lo prefiere, realizar otras acciones de interés estratégico. Entre estas acciones se pueden contar tomar una posición ventajosa sobre el enemigo, recoger las cajas de armamento y vida que hay diseminadas por el escenario, o hacerse con el control de alguno de los vehículos, cañones o construcciones que aparecen en ciertos niveles.

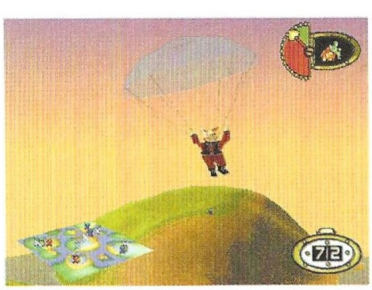
Al principio, las opciones de los miembros del equipo del jugador son bastante limitadas. Se trata de simples cerdos rasos que no tienen más que las armas más básicas para combatir: un cuchillo, una escopeta y tres granadas. Sin embargo, a medida que se van superando misiones, se obtienen condecoraciones que permiten ascender a los marranos, especializándolos en alguna de las distintas ramas: espionaje, ingeniería, artillería y medicina, cada una con sus especialidades en armamento, uniformes o puntos de vida. Al seguir ascendiendo, todos acabarán convertidos en héroes, capaces de convertir el campo de batalla en una auténtica carnicería con sus devastadores ataques; pero es por el camino por donde más se van a notar las diferencias, y donde habrá que tener más cuidado para mantener una composición equilibrada del equipo que aborda cada misión –en algunas, la presencia del artillero será más importante que la del ingeniero, mientras que en otras lo mejor será llevarse a todos los espías para tratar de pasar lo más desapercibido posible–.

Hay que tener mucho cuidado con el tipo de arma que se utiliza, ya que buena parte del éxito o fracaso de una misión dependerá no sólo de nuestra habilidad para disparar con un cómodo punto de mira, sino de nuestra capacidad para calcular trayectorias balísticas según el ángulo y la fuerza del tipo de proyectil empleado, teniendo presente que las explosiones de cualquier tipo afectan a todo amigo o enemigo que se encuentre en su radio de acción, con lo que un mal disparo puede causar más daños que los hechos por el propio enemigo.

Pero aunque al ir superando misiones parezca que todo se pone más fácil porque nuestros cerdos son más fuertes, hay que tener en cuenta que los enemigos también lo serán. Además, el tiempo de que dispone el jugador para realizar su movimiento empieza siendo muy amplio, pero se va reduciendo en cada nivel hasta llegar a un punto en que, o tenemos muy claro lo que vamos a hacer, o perdemos el turno aclarándonos las ideas.

El escenario también tiene un papel de cierta relevancia, y habrá que fijarse en el mapa de que disponemos y ver dónde se sitúan los obstáculos y las ayudas. Emplear el tiempo de un turno en acercarse a un enemigo puede resultar inútil si, al final, éste queda protegido tras una colina y no disponemos de armas con trayectorias parabólicas (granadas, morteros, etc.) Y no sólo eso, ya que pueden encontrarse otros obstáculos como campos de minas o agua (en la que se ahogan la mayor parte de los cerdos).

Además de las cajas con vida extra o armamento especial, se pueden utilizar hospitales de campaña para sanar a los cerdos, búnkers para protegerlos de ataques enemigos, cañones fijos de gran potencia para reducir a chuletas a algún desafortunado contrincante o vehículos pesados –algunos armados, otros no–



con los que desplazarnos con mayor seguridad por el campo de batalla.

Las misiones no se limitan simplemente a acabar con el equipo contrario. En muchas de ellas también es importante llevar a cabo ciertos objetivos secundarios, que permitirán conseguir nuevas condecoraciones para ascender a nuestros cerdos y tener más posibilidades de sobrevivir a futuros retos. Así se consigue nivelar el nivel de dificultad, ya que, aunque no es muy difícil superar cualquiera de las misiones, hacerlo obteniendo, por ejemplo, la bonificación de supervivencia (se consigue si todo el equipo sobrevive) no es tan sencillo.

...en la Red

La página web de Infogrames en España es www.es.infogrames.com, pero si el inglés no es un problema, se puede encontrar bastante más –y mejor– información en www.hogsofwar.net

De todas formas, la inteligencia artificial del enemigo en general no es muy buena que digamos, por lo que, al final, la mejor solución acaba siendo buscarse algún amigo al que retar a un duelo. Es entonces cuando el juego se vuelve más divertido, ya que las posibilidades de configuración son bastante amplias, sobre todo gracias a un generador aleatorio de mapas, que asegura millones de escenarios diferentes, y con distintos niveles de dificultad, según queramos que el entorno desempeñe un papel más o menos activo (con terrenos lisos o con obstáculos).

El principal problema con que se encuentran estos Marranos en guerra es que su propio espíritu cómico acaba volviéndose su peor enemigo. Estamos de acuerdo en que los gráficos no pueden ser demasiado serios en un producto así, pero eso no debe dar pie a abusar de la situación y que queden demasiado simplones. Aunque se supone que los cerdos cambian de uniforme según su graduación y nacionalidad, la verdad es que todos son prácticamente iguales. Lo mismo ocurre con los escenarios. El apartado sonoro sufre un problema parecido, tanto las tonadillas que sirven de música de fondo como los comentarios de los gorrinos resultan más o menos graciosos al principio, pero, después de unas horas de juego, hasta el más paciente optará por prescindir del sonido y ponerse su propia música.

7,2

Marranos En Guerra

Pros: Resulta especialmente recomendable jugar con varios amigos, cuantos más mejor. Buena variedad de armas y posibilidades de ascenso y especialización de los cerdos.

Contras: Los gráficos podrían haber estado un poco más trabajados. Los comentarios, por graciosos que puedan resultar al principio, terminan haciéndose pesados.

Descanse en paz

Tomb Raider Chronicles

¿Qué harías si Lara Croft, adorada por todos, iniciase un largo viaje hacia el más allá? Pues prepárate, porque ese momento ha llegado, o al menos eso es lo que parece.

Lara ha perecido en el lejano y misterioso Egipto, o al menos así lo afirman sus seres más allegados. Tras su última aventura, Lara quedó atrapada en una gigantesca y oscura pirámide, en la que aún no han sido encontrados sus restos mortales, por lo que cabe un pequeña posibilidad de que vuelva en un futuro no muy lejano, algo que, por otra parte, sucederá sin lugar a dudas en la "nueva generación" de Tomb Raider.

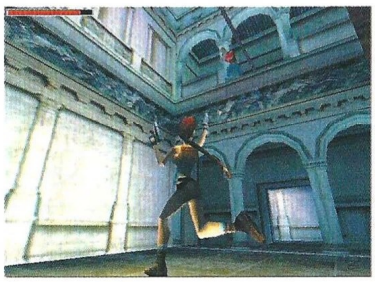
Debido a la repentina muerte o desaparición de la escultural arqueóloga, algunos de sus amigos deciden reunirse para charlar y, de paso, rememorar algunas de las situaciones más comprometidas de la "diva". Entre sus allegados es posible encontrar al reverendo y al acartonado mayordomo, un anciano con más años que matusalén y que siempre ha tenido a Lara en un pedestal (nunca mejor dicho) sirviéndole té hasta en la sopa.

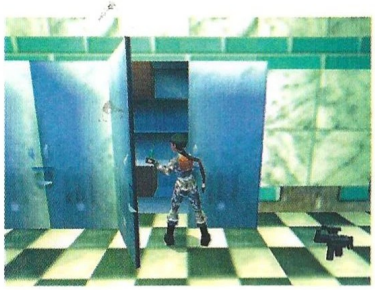
El caso es que, una vez reunidos delante de la chimenea y arropados por la comodidad de la mansión de la antigua inquilina, dichos personajes empezarán a contar aventuras de Lara, en las que, como es lógico, el jugador adoptará el papel de ella.

Parece la excusa perfecta para que Lara Croft no pierda el protagonismo acumulado a lo largo de estos años, algo que agradará a sus seguidores y que odiarán sus detractores ¿por qué? Simplemente porque el juego, como viene siendo habitual, no ha variado su desarrollo lo más mínimo, sobre todo si tomamos como referencia la cuarta entrega, llamada The Last Revelation.

Pero eso no es todo, ya que ni tan siquiera se han preocupado por hacerlo más agradable a la vista; las mismas formaciones poligonales, una Lara completamente desproporcionada, armas exactas, y un largo etcétera que, como decimos, gustará a unos y no tanto a otros.

El caso es que, a pesar de los pocos cambios introducidos, Tomb Raider Chronicles sigue siendo un juego altamente adictivo, de modo que cualquier persona que haya disfrutado con

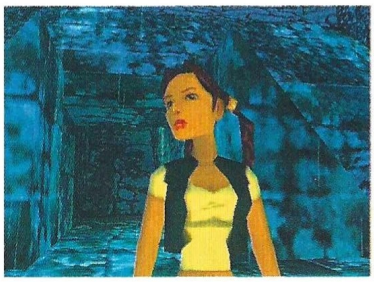




las entregas anteriores también disfrutará con esta, sobre todo teniendo en cuenta que éste es el último título de la saga hasta la "nueva generación", que se prevé aparezca para la recientemente aparecida PlayStation 2, o al menos eso es lo que se espera.

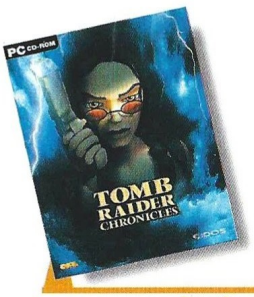
Lara, levántate y anda

Muerta, o como poco privada de sus actos, es como terminó Lara Croft sus andaduras en el lejano oriente. Pero no importa, vive en el recuerdo, y gracias a eso podremos volver a jugar con nuestra heroína favorita a lo largo de innumerables niveles, repartidos en cuatro enormes escenarios, inéditos hasta este momento. Éstas aventuras son, supuestamente, momentos vividos por Lara en algún momento de su vida y desconocidos por los seguidores, que ahora tendrán acceso a todos esos "recuerdos".

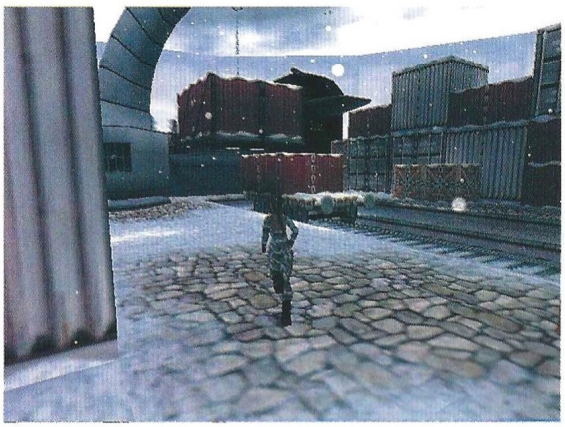


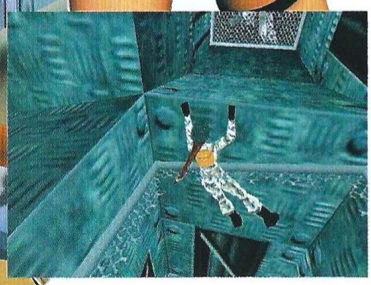
A pesar de haber "resucitado" cual Lázaro, Lara no cuenta con poderes adicionales ni movimientos asombrosos como era de esperar. La verdad es que el cambio que se aprecia en esta versión con respecto a las anteriores es mucho menos pronunciado de lo que nos gustaría en realidad. Sólo es posible hacer mención de una opción de lucha cuerpo a cuerpo (que no va mucho más allá) y la posibilidad de combinar la pistola con un garfio, logrando de este modo encaramarnos a lugares más elevados.

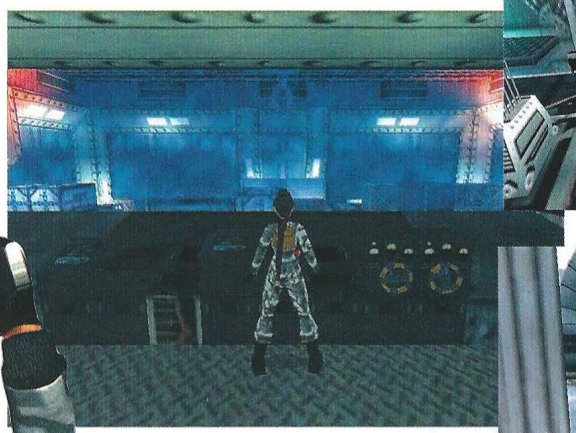
Por lo demás, Lara corre, nada, salta, dispara y se balancea como un mono, y lo mejor de todo es que lo hace con estilo. Ese es el punto fuerte que siempre a caracterizado a la creación de Eidos, y en esta nueva entrega no es para menos. Ver como dispara mientras salta o corre es una maravilla, a pesar de que no hay ningún cambio sustancioso.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 266, 16MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, 300 MB de disco duro libres, Tarjeta Aceleradora, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein







También es gratificante saltar al agua de cabeza y ver con qué maestría realiza el movimiento, o subir a lo alto de un bloque haciendo el "pino", aunque ambas acciones carezcan de utilidad alguna.

De todos modos, y decimos lo mismo que dijimos en su día con TLR, el que no haya disfrutado con las anteriores entregas tampoco lo hará con esta, e incluso nos arriesgamos a decir que disfrutará menos. Sin embargo, sería un pecado poseer todas las entregas y no hacerse con esta a la velocidad de la luz, ya que es el "punto final" de una de las series más admiradas y premiadas en la historia lúdica, a pesar de no ofrecer nada realmente significativo, sobre todo después de saber que Lara no ha muerto realmente, ya que, no dentro de mucho tiempo, seguirá sus aventuras en otros sistemas.

...en la Red

Tomb Raider tiene una de las páginas web más completas de cuantas puedas encontrar en Internet sobre juego alguno. En ella tienes información de todos los juegos aparecidos de la saga, y ésta es la dirección: www.tombraider.com

Pero si tu fanatismo va mucho más allá, puedes visitar www.laracroft.co.uk, una web dedicada exclusivamente al personaje central de los juegos, es decir, Lara Croft.

7,2

Tomb Raider Chronicles

Pros: Poder ver una vez más a Lara Croft en acción. La trama del juego no está mal ideada, a pesar de que casi todo sea pura "paja". Está traducido al catellano.

Contras: Es más de lo mismo; gráficos y jugabilidad a partes iguales. Alguna novedad más llamativa le hubiese venido muy bien.

Un superhéroe en busca de cómic

Aiken's Artifact

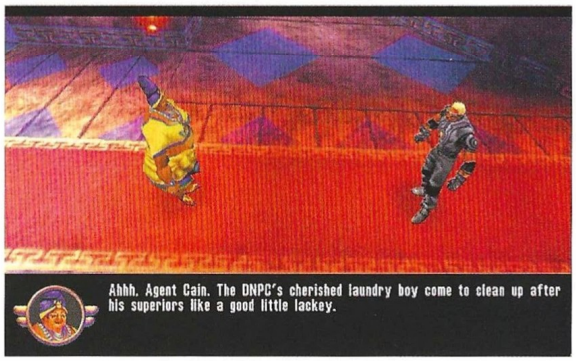
A medio camino entre el cómic de superhéroes, escuela Image, y el juego de cartas coleccionable, estilo Magic, Aiken´s Artifact resulta una curiosa mezcla de ambos, con ingeniosos puzzles, lastrado por ciertos problemas de cámara y tediosas cargas.

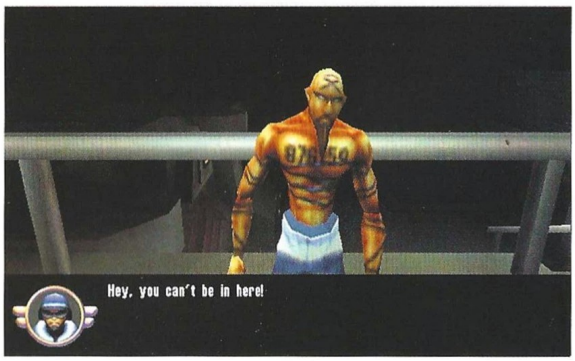
Desde la misma ilustración de la caja se puede ver por donde van los tiros: un dibujo del típico tipo duro con superpoderes y uniforme de diseño llamativo que parece la portada de un cómic americano cualquiera (no nos extrañaría que cualquier día anunciaran que alguna editorial piensa sacar una serie inspirada en el juego).

La historia sigue la misma línea. Está estructurada en capítulos, como si fueran los números o episodios de una hipotética serie, y hace gala de un estrafalario sentido del humor, que sólo a veces resulta realmente gracioso. Estamos en un futuro cercano, bastante similar al presente, con cierto progreso de la tecnología y un gran avance en investigación genética que marca la diferencia con nuestro mundo: el descubrimiento de un suero que permite a los humanos desarrollar todo el potencial de su cerebro y adquirir poderes psíquicos. Por desgracia, también produce efectos secundarios, de modo que muchos de los sujetos sometidos al procedimiento acaban perdiendo la cordura, bien durante el proceso, o por el uso excesivo de los poderes –al utilizar cualquiera de ellos se gastan puntos de cordura, de forma similar al maná de los hechizos de los magos–.

Tener a un montón de tipos superpoderosos y mal de la chaveta no resulta muy recomendable, así que se crea un chip de control que, una vez implantado, acaba con cualquiera que use sus habilidades para dañar a un civil inocente. Como eso no es suficiente, se funda una agencia gubernamental que se encargue del control de estos individuos, que necesita que sus agentes sean tan poderosos como aquellos a los que va a tener que hacer frente, aunque todos ellos tendrán implantados el chip anti-agresión.

El protagonista es, naturalmente, el mejor de todos los agentes, uno de los dos primeros humano sometidos al super-suero, y también uno de los más poderosos (al menos en teoría). El susodicho responde al nombre de Cain, uno de esos tipos tamaño armario de dos cuerpos, uniforme de diseño y actitud chulesca y bocazas –aunque buenazo en el fondo–, con pasado misterioso y unos cuantos secretos en la manga que tanto abundan en los cómics. Su voz la pone el rapero –entre otras cosas– Ice-T.

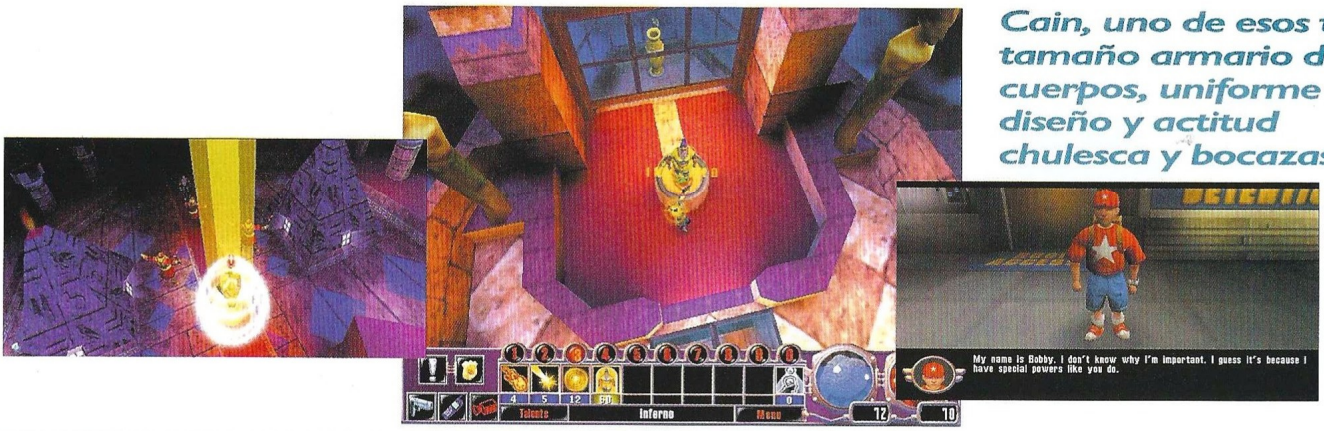




Los poderes psíquicos están representados por talentos agrupados en Tótems, según su tipo. Cain se especializa en el Tótem del fuego, que es con lo que empieza, pero a lo largo del juego podrá ir recogiendo otros talentos de cualquiera de los restantes –del Sol, de la Ilusión, de la Ciencia, de la Demonología, de la Muerte, de la Tormenta y de la Verdad–. Empezará enfrentándose a los más débiles y a cada capítulo que supere, se encontrará a los siguientes más poderosos. Estos talentos aparecen representados en el juego como cartas, que hay que coleccionar para poder usar los respectivos poderes.

Ahí es donde radica parte de la gracia del juego. Aunque es posible ir superando capítulos sin resolver todos los puzzles y visitar todos los lugares, eso supondría perderse ciertos poderes, que pueden resultar muy útiles a largo plazo –de todas formas, el juego está pensado para que nunca se pueda continuar sin conseguir aquellos que resultan vitales para superar ciertas situaciones más adelante–, como son aquellos que permiten lanzar ataques más demoledores o conseguir ciertas protecciones. Así, se premia al jugador de forma más o menos continua por la resolución de puzzles con nuevos y espectaculares talentos. Como ocurre en juegos de rol como Diablo o Nox o Baldur´s Gate, parte de la gracia de conseguir un nuevo he-

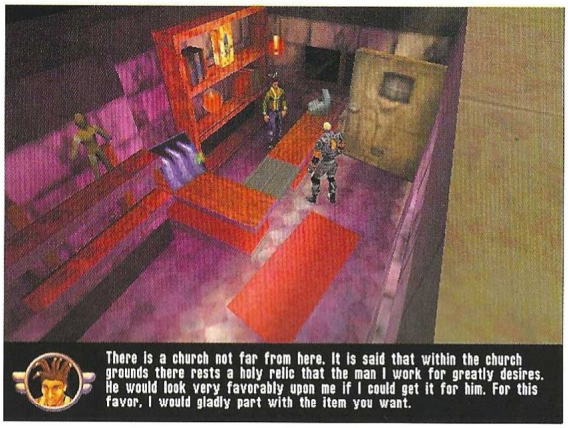
Precio: 6.990
Requerimientos: P300, 64 MB de RAM, CD-ROM 4x, DirectX 7, tarjeta gráfica de 8 MB, 400MB en disco duro libres, teclado, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Fox/Monolith
Distribuidor: Electronic Arts

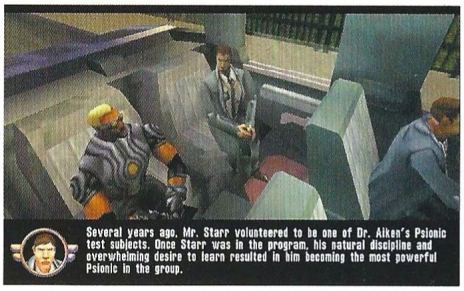


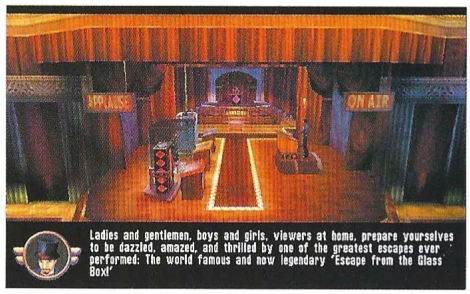
Cain, uno de esos tipos tamaño armario de dos cuerpos, uniforme de diseño y actitud chulesca y bocazas

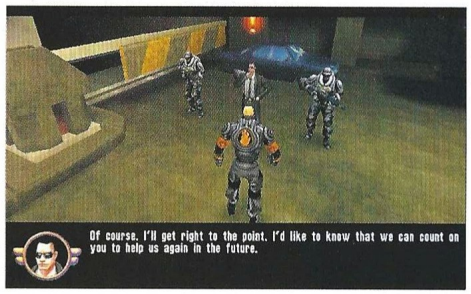
chizo/poder consiste en ver el espectacular efecto que produce en pantalla al utilizarlo. No todos son así, claro. Leer la mente no produce un bonito juego de luces y colorines, pero entre los 80 talentos que se pueden obtener hay algunos que merece la pena usar sólo por ver lo curiosos que son.

Eso da pie también a unos espectaculares combates con otros seres de poderes similares al protagonista, pero también nos encontramos con uno de los principales problemas del juego: la cámara. El motor LithTech 3D de Monolith no se había utilizado hasta ahora más que para crear shooters en primera persona, con resultados más o menos acertados (Kiss Psycho Circus o No One Lives Forever) y han sabido sacarle un buen rendimiento para representar el entorno en tercera persona que rodea a Cain.









...en la Red

Aiken´s Artifact tiene su página en:
www.sanitygame. com
En ella, además de obtener información, se pueden conseguir nuevos talentos, o leer comentarios y entrevista de Ice T, que pone voz al protagonista.

Los escenarios, aunque no tan vistosos como en esos juegos en primera persona, están bastante bien realizados y resultan bastante coloridos, aunque se hecha en falta algo más de variedad, tanto en los elementos meramente decorativos como en otros más importantes; en concreto, los modelos de enemigos, guardias y civiles tienden a repetirse con demasiada frecuencia. Pero ese no es en realidad el mayor inconveniente.

El problema viene por la colocación de la cámara, que siempre se encuentra encima de Cain, de modo que siempre aparezca en pantalla, e incluso si un obstáculo pudiera meterse en medio, sube todavía más para que no lo perdamos de vista. No es que eso en sí sea malo, pero tiende a dejarnos con un campo de vista muy reducido, sobre todo si tenemos en cuenta que los combates no son cuerpo a cuerpo, sino que en ellos se utilizan poderes con cierto alcance, y/o que afectan a un radio, que obligan a mantener las distancias, algo sumamente difícil cuando se pierde de vista a un oponente en cuanto se aleja más de tres pasos. El sistema de control obliga a usar el ratón para apuntar y el teclado para mover a Cain, pero, aun poniendo el control de cámara en modo manual, ésta tiende a girar en el momento más inesperado haciendo que apuntar se convierta en un ejercicio de lo más frustrante. Al final, enfrentamientos que podrían resolverse fácilmente, acaban obligándonos a volver a cargar una partida salvada.

Y ahí se encuentra otro de los problemas del juego. Los tiempos de carga son demasiado largos. No sólo con las partidas guardadas, sino al pasar de una sección a otra, o de un capítulo a otro. Además, hay capítulos que se abren con secuencias cinemáticas bastante largas, de las que sólo se pueden saltar las partes de diálogo y no se puede salvar durante las mismas, con lo que podemos tardar un buen rato en volver al punto en que nos habíamos quedado, algo que puede acabar haciéndose bastante pesado.

Es una pena que un juego con puzzles tan ingeniosos, un sistema de poderes psíquicos variado y adictivo y combates que podrían resultar tan espectaculares, acabe volviéndose tan desesperante por una duración excesiva de tiempos de carga y secuencias automáticas, una cámara que no sabe donde meterse y algunos diálogos y situaciones demasiado absurdos.

7,4

Aiken´s Artifact

Pros: Puzzles ingeniosos y un sistema de adquisición de cartas/poderes que acaba resultando adictivo. Los efectos de los poderes psíquicos resultan coloridos y espectaculares.
Contras: Tanto la posición de la cámara como su movimiento resultan muy incómodos, especialmente durante los combates. Los tiempos de carga acaban resultando, pues eso, cargantes.

Ponte los cuernos

Rune

Cuando hasta nuestro país llegaron las primeras imágenes de este juego, rápidamente surgió la voz de alarma: ¿iba a tener Blade un clon publicado antes siquiera de haber salido al mercado?

La respuesta, digámoslo ya, es no. El parecido entre Rune y Blade a nivel estético es muy alto, pero más allá de esa casualidad, los dos juegos no tienen prácticamente nada que ver entre si, ni a nivel de desarrollo ni de argumento, y sólo el hecho de apoyar su jugabilidad en los combates les hace albergar ciertas similitudes en su concepción.

Por tanto olvidémonos de este asunto y centrémonos en enjuiciar lo que Rune nos ofrece, que es bastante y notoriamente atractivo, y que todo sea dicho de paso recuerda más claramente a otro juego incluso de mayor renombre que Blade: el popular Tomb Raider.

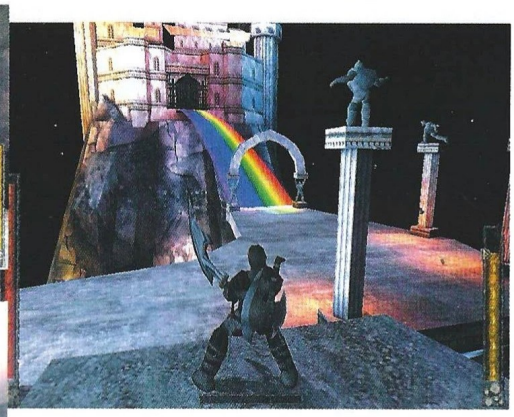
El juego se desarrolla en tercera persona, con un estilo muy similar al de Tomb Raider o Heretic II, y ha sido creado haciendo uso del motor de Unreal Tournament, lo que evidentemente lleva consigo una calidad técnica bastante elevada.

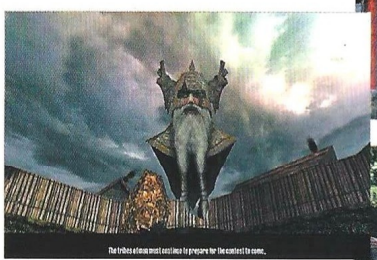
El desarrollo de la acción es también muy similar al de Tomb Raider, no siendo nuestro objetivo otro que recorrer cada uno de los diferentes niveles que componen el juego –45 en total–, deshaciéndonos de los abundantes enemigos que nos acosarán, y resolviendo los pequeños puzzles –fundamentalmente basados

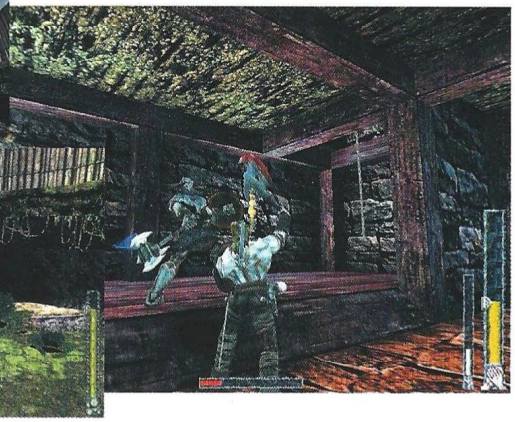
Mitología vikinga

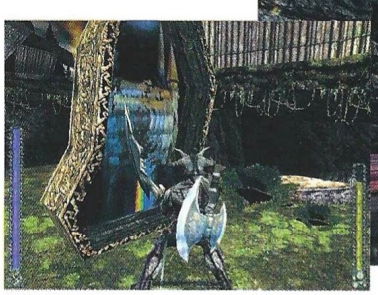
Rune cuenta con un interesante argumento que se desgrana ante nuestros ojos haciendo uso de escenas cinemáticas creadas con el propio motor del juego. No resultan en ningún momento especialmente brillantes –e incluso algunas, como el final del juego, son más bien decepcionantes– pero contribuyen sobremanera a ir sumergiéndonos poco a poco en el desarrollo del juego.

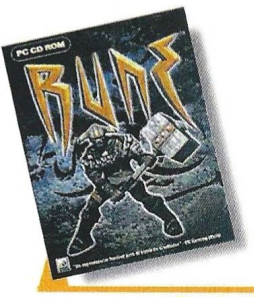
Dicho argumento nos agasaja con una auténtica empanada de mitología vikinga, que resumida, nos viene a plantear por enésima vez el eterno conflicto entre el bien y el mal , siendo nuestro papel el de Ragnar, un guerrero vikingo, que combatirá las hordas del mal encabezadas por Loki, la oveja negra de los dioses vikingos.











Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 300, 64Mb de RAM, 88Mb de disco duro libres, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, tarjeta de vídeo 8Mb, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Humanhead Studios/GOD
Distribuidor: Proein

Contaremos con un nutrido arsenal de armas que podremos utilizar para luchar: espadas, hachas, mazas, escudos...

en la pulsación de palancas,·como en Tomb Raider– que hallaremos en nuestro camino.

En cualquier caso, el puzzle primordial de cada uno de los niveles que tendremos que recorrer es el hecho en sí de encontrar el camino correcto a seguir, pues la mayoría de los niveles destacan por su elevado tamaño y su enrevesado y laberíntico diseño.

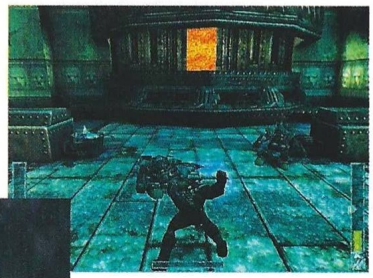
Los combates contra los enemigos se librarán cuerpo a cuerpo y para ello contaremos con un nutrido arsenal de armas que podremos utilizar para luchar: espadas, hachas, mazas, escudos... La inteligencia artificial de los enemigos no es especialmente brillante, pero si nos sorprenderán con ciertas argucias inesperadas, como por ejemplo tocar un "gong" al vernos para dar la alarma y que otros soldados acudan para intentar acabar con nuestro héroe.

La magia también posee un pequeño papel en el juego, ya que al recoger ciertas piedras rúnicas se incrementará un marcador destinado a este particular; cuando poseamos la suficiente energía rúnica se nos permitirá hacer uso de diferentes hechizos, que podremos emplear contra nuestros enemigos. También encontraremos otro tipo de piedras rúnicas –de color rojo– que repondrán nuestra energía total o parcialmente.

¡Estoy entusiaaasmado!

Homenajeando a Sven, de Vikie el Vikingo, esa es precisamente la sensacion final que produce Rune al jugarlo. Y resulta curioso por que en conjunto no se puede considerar como un título realmente brillante. Sin embargo nos hallamos ante uno de esos juegos que gracias a un fantástico diseño de niveles, un nivel de dificultad bien ajustado y una historia lo bastante atractiva como para engancharnos, consigue su objetivo final: mantenernos pegados al ordenador hasta conseguir acabarlo.

Esa es la mayor virtud de Rune, un juego que sin duda dentro de un par de años nadie recordará, pero sumamente disfrutable en el momento. Ya lo deciamos, no es Blade precisamente, pero tampoco un juego desdeñable ni mucho menos...



...en la Red

En la página de Gathering of Developers www.godgames.com encontrará información de este juego. También puedes visitar estas webs: www.runegame.com o www.humanhead.com

8,5

Rune

Pros: Lo mejor del juego es su fantástico diseño de niveles, y no sólo a nivel estético, sino también en lo que afecta a la jugabilidad en sí.

Contras: El juego acaba por resultar un tanto reiterativo en su desarrollo, especialmente los combates, y además no ha sido traducido al castellano.

Actualización fallida

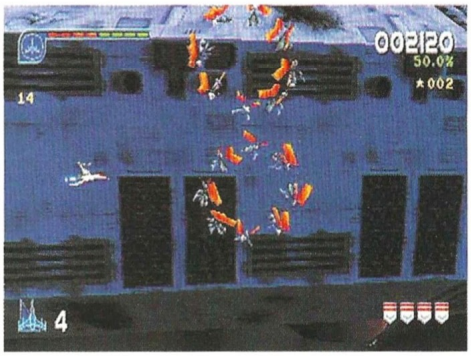
Galaga
Destination Earth

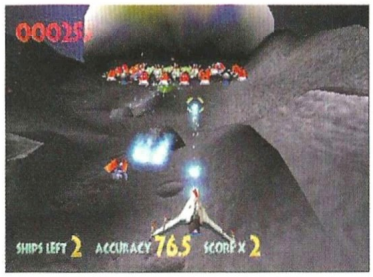
El empeño por actualizar todos los géneros pasándolos a un entorno 3D no siempre resulta fructífero y esta revisión del clásico Galaga es clara prueba de ello. Hay cosas que es mejor dejarlas como están.

Precio: 2.995
Requerimientos: PII 233, 32 MB de RAM, Windows 95/98, tarjeta de vídeo de 2 MB, CD-ROM 4x, 64 MB de espacio libre en disco
N° de jugadores: 1
Editor: Hasbro
Distribuidor: Proein

El Galaga original llegó a los salones recreativos en 1981 y logró convertirse rápidamente en uno de los matamarcianos favoritos de los aficionados, llegando a alcanzar la categoría de clásico.

Hasbro se ha puesto a actualizar clásicos como Pong, Frogger o este Galaga, dándoles un tratamiento moderno que supone, en primer lugar, convertirlo todo a entornos 3D. Aunque esto pueda funcionar bien en otros títulos, en el caso que nos ocupa no es así.





De hecho, para ser más exactos, Galaga Destination Earth toma elementos prestados no sólo del clásico original, sino de otros matamarcianos. Aunque la acción se desarrolla fundamentalmente en un entorno 3D, en determinadas fases a lo largo de cada nivel se puede pasar a la perspectiva del original –con nuestra nave en la parte inferior de la pantalla y los enemigos atacando desde arriba– y a otras situaciones en las que nos encontraremos con un scroll lateral más propio de un Scramble o un R-Type.

Curiosamente, con toda esa modernización y tanto intento por hacer más atractivo el juego a las nuevas generaciones, al final, las fases que mejor funcionan son precisamente esas que tienen un estilo que podría considerarse más anticuado. En ellas, las naves y escenarios siguen estando en tres dimensiones, pero estas no interfieren con la jugabilidad.

Y es que ese es el problema fundamental que tiene la perspectiva en 3D en tercera persona de la nave. Está planteada de tal manera que nuestra nave tiene la molesta manía de ponerse delante y el jugador acaba perdiéndose parte de lo que ocurre en pantalla. Cuando eso que nos perdemos es una nube enorme de enemigos que lanza ataques –difíciles de ver en muchos casos– incesante y continuamente, el problema es grave. Resulta demasiado difícil apuntar con precisión, algo que se vuelve necesario en ciertas situaciones y contra determinados enemigos. Al final, entre los ataques que no vemos porque nuestra nave se pone en medio, y los que nos vienen por detrás y no podemos evitar, acabaremos sufriendo muchos daños innecesarios, que complican nuestra supervivencia mucho más de lo que el propio nivel de dificultad del juego entraña.

Es una pena no poder prescindir de las fases en 3D y pasar directamente de las de perspectiva frontal a las de scroll lateral, ya que se han intentado añadir elementos para intentar que en el juego haya que hacer algo más que limitarse a disparar una y otra vez sobre todos los enemigos. Hay una especie de argumento, que sirve para crear una estructura de misiones a cumplir, que van desde la sencillez de destruir todas las naves a rescatar cápsulas de salvamento o activar turbinas sobre la superficie del planeta, y que nos pasean por distintos escenarios que no sólo están para hacer de fondo, hay que tener cuidado con las lluvias de meteoritos o la basura espacial. En resumen, deberían haber prescindido de ciertos elementos supuestamente modernos y que no sólo no aportan, sino que entorpecen la jugabilidad. Es más, si tenemos en cuenta su precio, hay juegos mucho más caros y mucho peores en el mercado.

...en la Red

En la página Web de Hasbro, editor del juego, se puede encontrar algo más de información y algunas pantallas de Galaga Destination Eart
www.hasbro-interactive.com

5,2

Galaga Destination Earth

Pros: Las fases de estilo clásico (vista frontal y scroll lateral) son lo mejor y permiten recordar tiempos mejores, lástima que luego lleguen las 3D.
Contras: La perspectiva 3D es muy incómoda. Por muchas mejoras gráficas y de sonido, el clásico, a pesar de tener tantos años, sigue siendo mucho más divertido.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

C&C: Red Alert 2

La popular saga Command & Conquer es, para muchos amantes de la estrategia, lo mejor que se puede encontrar dentro del género. La última entrega en aparecer, Red Alert 2, no desmerece en absoluto, es más, es mucho más completa que la entrega anterior. Tendrás que hacer frente a los rusos en una batalla sin precedente alguno.

Para ser el afortunado poseedor de una de las 5 ediciones de lujo que sorteamos deberás responder a una sencilla pregunta y mandarnos el cupón debidamente cumplimentado a la redacción.
¡Sólo tú puedes librar tamaña batalla!

EL PRÓXIMO JUEGO QUE APAREZCA BASADO EN C&C SERÁ EN 3D, ¿SABES COMO SE LLAMARÁ?

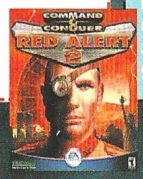
Cupón de participación

Enviar a: **Computer Gaming World**
Redacción. **C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid**

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Red Alert 2")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 5, que conseguirán unaa de las ediciones de lujo. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Febrero de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Febrero de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Febrero de 2001, publicándose el resultado en el número 64, correspondiente a Marzo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Héroes despeluchados

Fur Fighters

Mucho tiempo ha pasado desde que Acclaim anunciase Fur Fighters, un simpático juego en el que los personajes protagonistas son agresivos peluches. Tras su fugaz paso por Dreamcast llega a PC, y lo hace de un modo muy... silencioso.

Pffff. Una expresión que a muchos de vosotros se os escapará cuando veáis Fur Fighters por primera vez. Se trata de un juego que, para empezar, requiere unos requisitos mínimos bastante altos, aunque apenas funcionará de un modo correcto si se siguen al pie de la letra. Y lo peor de todo es que no comprendemos porqué sucede esto, cuando los gráficos son muy inferiores a otras producciones para PC. De modo que, si quieres disfrutar plenamente de los gráficos y la suavidad de Fur Fighters te recomendamos que te hagas con, al menos, un Pentium III a 500 Mhz, 128 MB de RAM y una tarjeta aceleradora de 32 MB. Nosotros lo hemos probado en un Pentium II a 450 con 128 MB de RAM y una tarjeta aceleradora Voodoo 3 y deja bastante que desear, sobre todo en los niveles avanzados, en los que hay muchos más elementos que mover.

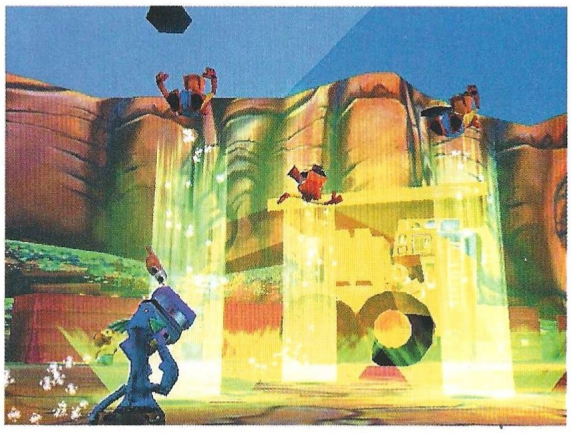
Esto podría ser considerado como la primera pega de este juego, ya que aquellas personas que lo hayan esperado durante todo este tiempo y no tengan un PC "en condiciones" se quedarán sin jugarlo, aunque para ser sinceros ofrece menos de lo que se esperaba en un principio, principalmente por lo irregular del control y los extraños juegos de cámaras, que en más de una ocasión no dejarán que veamos por dónde vamos o en qué lugar se afincan los enemigos.

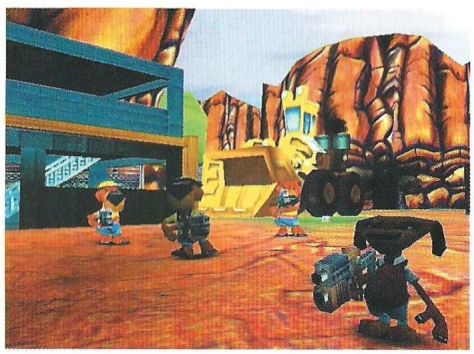
Bien es cierto que, ya sea por su sistema de juego o por la trama argumental del mismo, muchos jugadores quedarán encantados, principalmente porque estamos ante un juego peculiar y muy original en algunos de sus aspectos. Se podría decir que es como jugar a Doom o Quake bajo una perspectiva en tercera persona, aunque todo tiene un aspecto mucho más desenfadado, cómico e infantil.

Por lo demás, recoger armas, energía y acabar con los enemigos serán nuestras tareas principales, sin olvidarnos de rescatar a todos los bebés de los Fur Fighters.

Distintos personajes, distintas situaciones

Lo que hace que Fur Fighters sea distinto a otros juegos similares es la posibilidad de controlar en el transcurso de una misma partida a varios personajes diferentes, algo que será de vital importancia si queremos alcanzar nuestra meta. Cada persona-

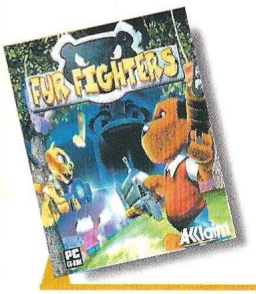




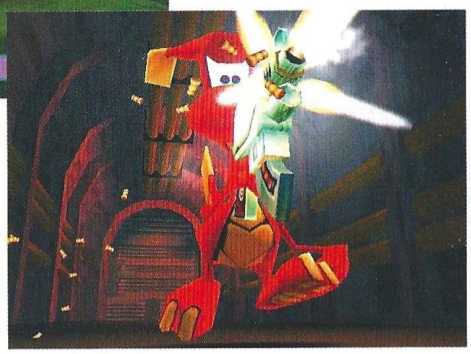
je cuenta con un tipo de habilidades únicas, que les permitirá nadar, trepar o saltar más alto, obligando al jugador a seleccionar un personaje determinado para cada situación.

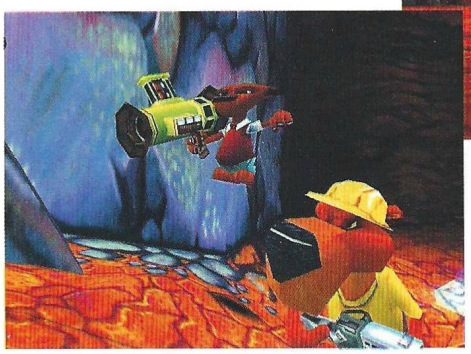
Otra de las razones por las que tendremos que seleccionar a uno u otro durante el transcurso de una partida son los bebés. Cada uno de ellos sólo se dejará rescatar por el personaje de su especie, lo que complica las cosas mucho más, ya que si no podemos efectuar un cambio de personaje en ese momento habrá que ir a buscarlo a otra parte del escenario, aunque diste mucho del lugar en el que nos encontramos.

El sistema de juego es, como decimos, muy similar a lo que se puede ver en cualquier "shooter" en primera persona, con la diferencia de que aquí sí veremos a nuestro personaje en todo momento –a excepción de los momentos en los que la cámara se lo "coma"– y que se trata de un juego mucho menos violento, principalmente porque los personajes son unos "inocentes" peluches. A medida que avancemos tendremos que recoger armas y todo tipo de elementos que nos puedan ser útiles, aunque los enemigos no nos lo pondrán fácil en absoluto.



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 300, 32MB de RAM, CD-ROM 8X, tarjeta de sonido, Tarjeta aceleradora de 16MB, 560MB de disco duro libres, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 16
Editor: Bizarre Creations
Distribuidor: Acclaim





Fur Fighters cuenta con una dificultad extremadamente elevada, algo que no agradará a los que busquen un Arcade sin demasiadas complicaciones. Además del ingente número de enemigos con los tendremos que medirnos en combate, el control de disparo de nuestros personajes no es demasiado preciso, lo que incrementa la dificultad hasta limites insospechados. En más de una ocasión seremos testigos de cómo las balas que disparan nuestras armas pasan al lado de los enemigos sin ni tan siquiera rozarlos, mientras que ellos habrán dado buena cuenta de nuestra osadía llenando nuestro cuerpo de plomo.

Lo mejor de Fur Fighters son las partidas multijugador, capaces de albergar hasta 16 personas. Si te gusta el juego online te entusiasmará jugar en esta modalidad, debido principalmente a la amplia variedad de escenarios en los que podremos disputar las partidas.

El juego ha sido traducido al castellano, aunque solo los textos, ya que los personajes se expresan mediante ladridos, maullidos y demás jerga animal.

Al final una de las mayores pegas de este juego es su tardía salida al mercado: si hubiese aparecido hace algún tiempo a lo mejor nos habría impresionado. Hoy no.

...en la Red

Encontrarás más información en las siguientes direcciones:
www.acclaim.com
www.furfighters.com
www.bizarrecreations.com

5,5

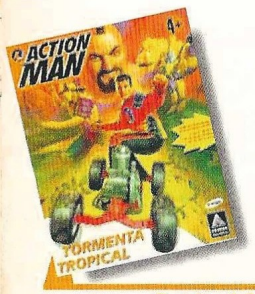
Fur Fighters

Pros: Si te gusta jugar en red puede ser una opción divertida. Controlar a varios personajes durante la partida.
Contras: Dificultad abusiva, control impreciso, gráficos irregulares, etcétera, etcétera, etcétera...

Versión digital del héroe de plástico

Action Man: Tormenta Tropical

Típico producto destinado a los más pequeños de la casa, aunque, a diferencia de otros muchos, hay que reconocerle el mérito de superar unos mínimos criterios de calidad.

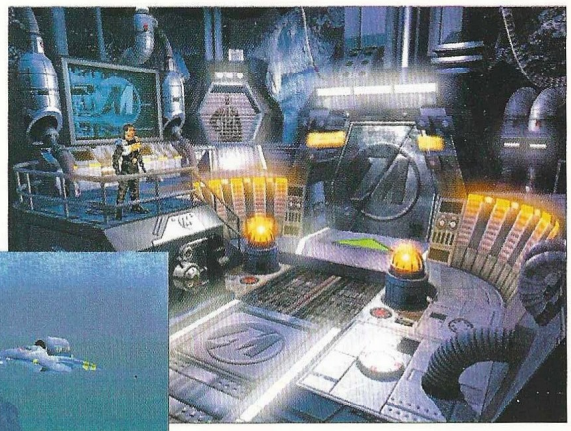


Precio: 4.995
Requerimientos : P166, 16 MB de RAM, 50 MB de espacio libre en disco, CD-ROM 4x, teclado, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Hasbro Interactive
Distribuidor: Proein

A estas alturas, Action Man es un personaje que ha logrado hacerse sobradamente conocido por casi todos los niños. A pesar de llevar ya muchos años rondando por el mercado juguetero, es increíble cómo ha conseguido mantener vivo el interés de los pequeños, hasta el punto de que parece generar ahora mucho más merchandising y productos derivados que antes. Además de la serie de dibujos y los interminables complementos, no dejan de aparecer juegos creados con el personaje como protagonista, aunque destinados fundamentalmente al mercado de las consolas, donde se supone que la edad del usuario medio es bastante inferior a la del PC. Sin embargo, tampoco los ordenadores personales se libran de la invasión y, como resultado, llega esta Tormenta Tropical.

Lo primero que se aprecia al poner en marcha el juego es que el interfaz de usuario, en lugar de tener los típicos menús de cualquier juego, presenta un aspecto mucho más animado, con una especie de cuartel general que da acceso a las distintas partes de Tormenta Tropical. No deja de ser un detalle menor, pero se mantiene a lo largo de todo el juego, de modo que los niños apenas tengan nada que leer y, simplemente viendo las imágenes que aparecen en pantalla y escuchando las instrucciones, se puedan mover con bastante facilidad por donde quieran.

La aventura principal de Tormenta Tropical lleva a Action Man a recorrer distintas partes del globo, enfrentándose a sus típicos villanos, que siempre andan metidos en alguna conspiración para conquistar el mundo, destruirlo con contaminación o similar. Los enfrentamientos con cada uno de esos enemigos se dividen en varios capítulos, de modo que se empieza normalmente con una aproximación a la base en avión, un salto en paracaídas sobre la base, un recorrido por dicha base y el enfrentamiento final con el jefe. En todos las fases, el control del héroe es sencillo. Se utiliza simplemente el ratón para moverlo y cualquiera de los botones del mismo para realizar una sola acción. Para evitar que esa mecánica acabe volviéndose repetitiva, lo que se hace es poner en juego toda la gama de complementos de Action Man, de modo que el héroe pueda usar su Avión Espía, Paracaídas, Jungle Explorer, Skateboard Extreme, Falcon Master, o Boomerang Extreme, entre otros, de modo que, aunque el sistema de juego venga a ser más o menos igual en todas las fases, entre el cambio de escenario y el de equipo, resulte bastante más ameno. Además de la aventura principal, hay una galería de tiro donde poner a prueba la puntería con distintas modalidades.



Los gráficos, a diferencia de lo que suele ocurrir con tantos otros productos infantiles, están bastante bien acabados. En lo que se refiere al sonido, la música, sin ser mala, no destaca especialmente y los efectos de sonido son lo suficientemente variados, pero lo mejor es que las voces del juego están completamente dobladas, algo que, tristemente no es nada frecuente en nuestro país.

...en la Red

Action Man tiene su página web oficial en www.actionman.com, que contiene material en castellano sobre el personaje, y algunos juegos para probar directamente en el navegador.

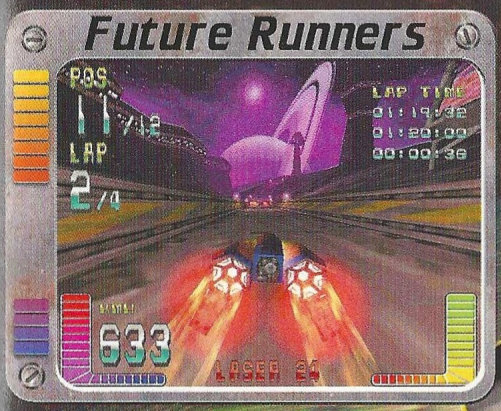
5,7

Action Man: Tormenta Tropical

Pros: Para tratarse de un producto infantil, el acabado está más cuidado que en otros muchos juegos de PC, empezando por los gráficos y terminando porque está completamente traducido y doblado.
Contras: Como juego para niños que es, no deja de estar muy limitado en planteamiento. Parece estar pensado más bien para que los pequeños puedan ver un buen montón de accesorios de su héroe.

ROMPE LA VELOCIDAD DEL SONIDO

FUTURE RUNNERS



2.995pts

CINCO MUNDOS DIFERENTES Y OCHO PISTAS.
DOCE TURBOJETS CARGADOS DE NITRÓGENO.
CAÑONES LÁSER, MISILES, MINAS Y TODO TIPO DE ARMAMENTO.

Ya a la venta en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

PC CD

Atención al cliente: telf: 902 414 414 webmaster@newsoft.es

NEWSOFT

www.newsoft.es

copyright© 2000 NEWSOFT

En la lona

Live! Boxing

Dinamic vuelve a la carga con un juego dedicado al mundo del boxeo, pero no precisamente un simulador deportivo, sino más bien un arcade en el que el realismo brilla por su ausencia.

Por desgracia, el boxeo es uno de esos deportes que no cuentan con demasiados representantes convincentes en el mundo de los videojuegos. Ignoramos totalmente el por qué de esta situación, pero si alguien tenía las esperanzas puestas en este Live! Boxing de Dinamic, lo mejor es que lo olviden, o mejor dicho, borrón y cuenta nueva.

En Live! Boxing no es posible encontrar nada que se asemeje con la realidad, salvo que los combates se disputan en un ring y que la cuenta del árbitro llega hasta diez antes de proclamar un K.O., todo lo demás es algo bastante poco afortunado.

Al parecer, e intentando seguir los pasos del fabuloso Ready 2 Rumble de Midway, Dinamic no ha escatimado en medios para ofrecer un producto que sea divertido y agradable a la vista, aunque lamentablemente no lo han logrado.

La primera vez que ponemos Live! Boxing en funcionamiento y contemplamos el modo en que están hechos los luchadores, nos sentiremos francamente decepcionados, debido principalmente a que están realizados con un estilo muy caricaturesco, algo muy de moda últimamente.

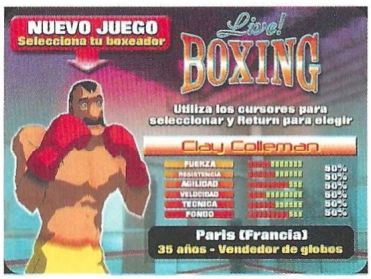
Sin embargo, y a pesar de seguir pensando lo mismo, cuando estamos inmersos en una partida es cuando empezamos a contemplar infinidad de errores en el "engine" del tipo de: "Te pego un puñetazo en la cara y te sale medio brazo por la nuca", algo que hoy por hoy no es tan difícil de evitar, siempre y cuando el juego se perfeccione lo suficiente antes de ser editado, evitando ese regustillo típico que tienen las betas, es decir, a juego inacabado.

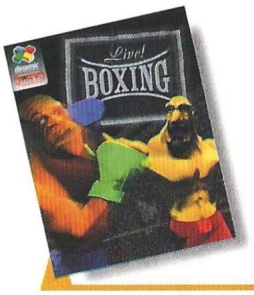
Quiero un juego jugable

La mayor pega que se le puede poner a un juego es su reducida jugabilidad, y, desgraciadamente, Live! Boxing no tiene demasiada, principalmente por el control de los personajes. Bien es cierto que la disposición de los golpes es la idónea para un juego de este tipo, basándose en cuatro tipos de puñetazos y dos defensas. De este modo, y al igual que sucedía en el ya mencionado Ready 2 Rumble, podremos ejecutar golpes con el brazo que deseemos, decidiendo si es mejor propinar en un momento determinado un golpe al vientre o a la cara. Para cubrirnos de nuestros contrincantes el sistema elegido es el normal, o lo que es lo mismo, el de cubrirse la cara o el tórax, indistintamente.

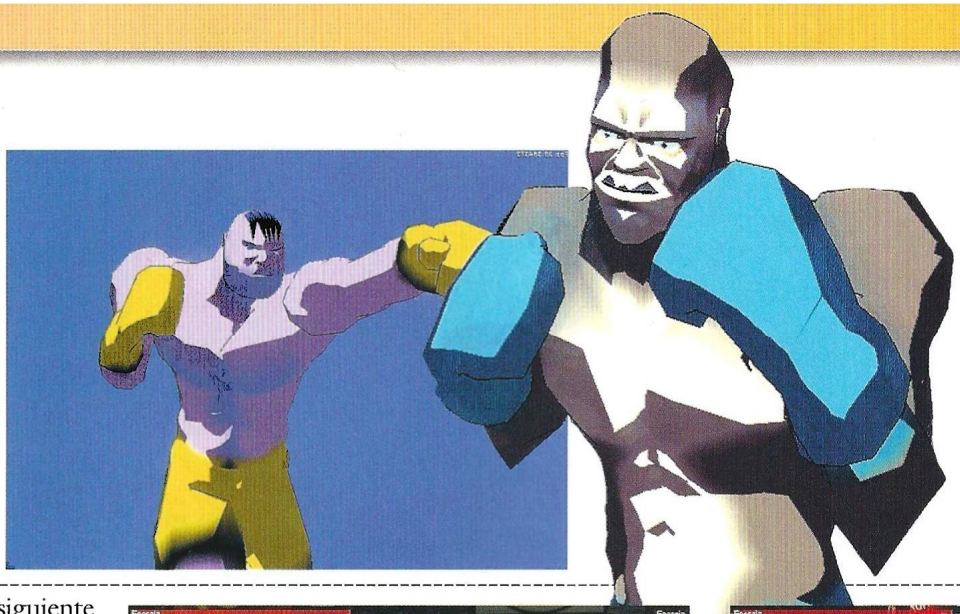
Como se puede apreciar, el procedimiento es simple y, previsiblemente, eficaz, aunque para ser sinceros eso es lo que nos gustaría.

Los boxeadores se mueven como auténticos sacos de arena, no tienen una opción para escabullirse rápido y para colmo la mitad de los golpes los lanzan al





Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 200, 64MB de RAM, CD-ROM 8X, tarjeta de sonido, 200MB de disco duro libres, Tarjeta Aceleradora, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o 2
Editor: Dinamic
Distribuidor: Dinamic

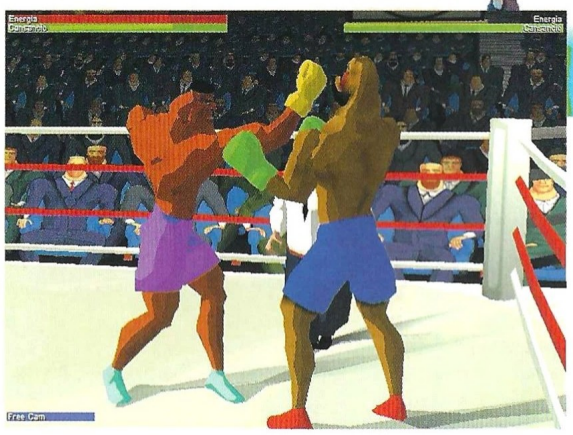


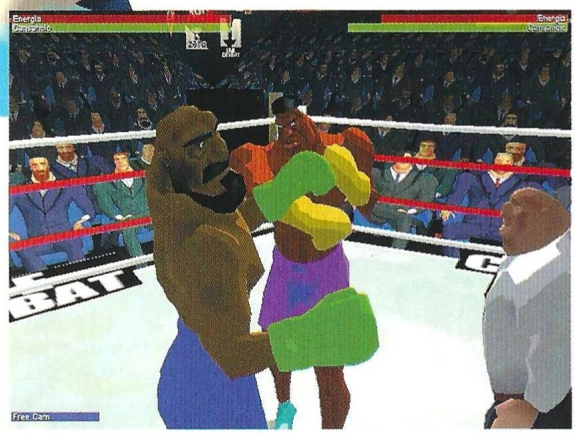
Tras elegir uno de los más de 30 boxeadores disponibles, podremos visitar el gimnasio para entrenar

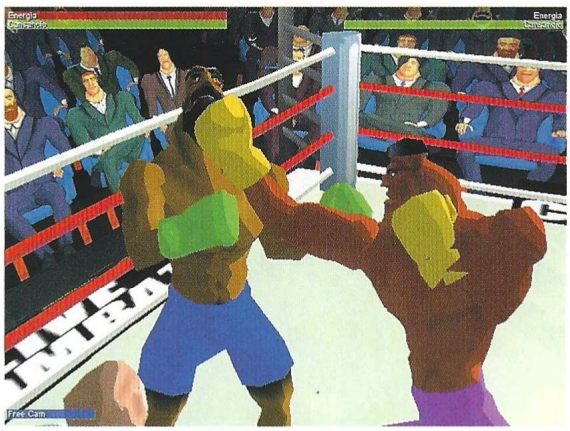
aire, con la consiguiente pérdida de energía.

Éste es otro de los temas que merece la pena ser mencionado aparte. Apenas hayamos lanzado un par de puñetazos, ya sean en el rostro del oponente o al aire, la barra que proporciona fuerza a nuestros golpes se verá reducida de un modo considerable, y no volverá a subir mientras estemos todavía peleando o en movimiento. Eso sólo significa una cosa; te mueves y no ganas fuerza, o bien te quedas quieto y te "ponen a caldo", así de simple. Entonces, ¿para qué diablos sirve la dichosa barra? Simplemente para golpear más fuerte cuando está llena y para recibir más fuerte cuando no lo está.

La modalidad de campeonato es, con toda seguridad, lo mejor del juego, aunque para sacarle todo el partido tendremos que aprender a jugar primero, y no nos resultará nada fácil.







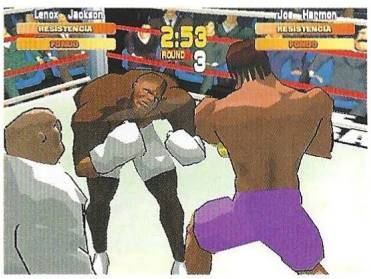
Tras elegir uno de los más de 30 boxeadores disponibles, podremos visitar el gimnasio para entrenar, ver el palmarés de nuestro luchador, pedir crédito a la mafia o simplemente pelear por dinero. Todas estas acciones son perfectamente accesibles desde una "mini ciudad" por la que nos moveremos sin dificultades.

Visitar el gimnasio es lo mejor que se puede hacer en las primeras partidas, o de lo contrario nos vapulearán cientos de veces. De todos modos, no penséis que entrenar será pan comido, ya que además de costarnos nuestro preciado dinero, algunas "clases" serán muy, pero que muy difíciles de superar.

La conclusión es que Live! Boxing podía haber dado mucho más de sí... hace varios años.

...en la Red

Toda la información adicional que necesites la puedes encontrar en la página web de Dinamic Multimedia: www.dinamic.net



5,1

Live! Boxing

Pros: El apartado gráfico, si no se tienen en cuenta los fallos de "clipping" es bastante gracioso y recurrente. Muchos boxeadores para elegir. La música le da ambiente.

Contras: Es bastante poco jugable y cuenta con muchos fallos de programación, sobre todo en lo referente a gráficos. Los nombres de los boxeadores son absolutamente incalificables.

Ranas viajeras

Frogger 2
Swampy´s Revenge

No podían faltar las situaciones en que tengamos que cruzar un río con sus troncos, nenúfares y cocodrilos, o atravesar zonas de intenso tráfico que recuerdan mucho al original, pero Frogger 2 tiene mucho más que eso, gracias a la incorporación de elementos de plataformas y puzzles y una gran variedad de situaciones.

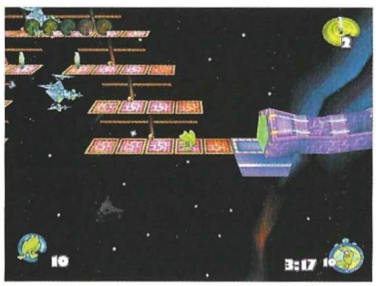
Hasbro sigue empeñada en exprimirle el jugo a los clásicos, y los resultados han venido siendo bastante desiguales. Sin embargo, a diferencia del error que ha sido Galaga Destination Earth, este Frogger 2: Swampy´s Revenge podría clasificarse sin ningún género de dudas entre los aciertos de la compañía.

La idea sigue siendo sencilla. Swampy, envidioso del éxito de Frogger, vuelve a secuestrar a sus hijos, aunque es descubierto y emprende la huida, pero se le van cayendo los pequeños por el camino. El protagonista, ayudado esta vez por su novia Lillie, tendrá que ir siguiendo el rastro de su enemigo y rescatar a todos sus renacuajos. Para ello, ambos tendrán que alternarse para recorrer más de 30 niveles, en cada uno de los cuales recuperarán a 5 de sus retoños. Además, podrán recoger otros objetos que les proporcionarán ciertos extras. Dispersas por los niveles hay una serie de monedas que Frogger puede recoger, aunque no le reporten ningún beneficio inmediato y no sean imprescindibles para llegar al final, son las que abren el acceso a niveles de bonificación, personajes ocultos y otros secretos. Entre niveles se van intercalando secuencias de vídeo que reflejan las peripecias de los protagonistas y el villano que, aunque estrictamente no contienen ninguna información necesaria para superar el nivel en sí, contribuyen a la atmósfera simpática y desenfadada del juego.

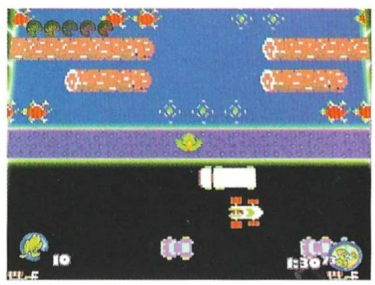
La mecánica de juego sigue siendo sencilla. Frogger se desplaza saltando de casilla en casilla, aunque puede dar dobles saltos que le permiten avanzar dos de golpe, aunque siempre de frente. Su larga lengua le sirve para atrapar mariposas y otros bichos que le proporcionan vidas extra, mayor velocidad o similares.

Sin embargo, a pesar de parecer tan simple, en combinación con los elementos de plataformas y los puzzles que nos veremos obligados a resolver para llegar al final de cada nivel, o recoger hasta la última moneda, o encontrar a los cinco renacuajos –esta última labor viene facilitada por la posibilidad de lanzar una llamada que, al recibir respuesta permite identificar la posición de los pequeños–.

Los escenarios por los que se mueve la protagonista son muy variados y están muy bien diseñados, a pesar de que, en realidad, la acción se desarrolla en dos dimensiones, los desarrolladores han sabido sacar partido de la tercera dimensión para dar una mayor espectacularidad a los decorados por los que nos movemos.



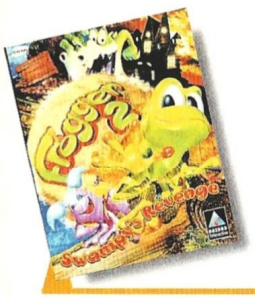
También hay un buen número de enemigos, que, en general, son específicos para cada escenario –robots en los niveles espaciales, fantasmas en los de halloween, monos en el laboratorio, etc.–. Pero no son los únicos problemas que encontraremos. Hay muchos otros obstáculos que superar, además de las inevitables plataformas –tanto las fijas como las móviles o las que se desploman bajo nuestros pies, o, mejor dicho, ancas–, y los consabidos interruptores, también hay enormes rocas ardientes, volcanes que escupen fuego, arcos voltaicos, lanzas, bombas y todo tipo de trampas, que nos complicarán la vida y nos obligarán a que midamos cada paso con mucho cuidado.



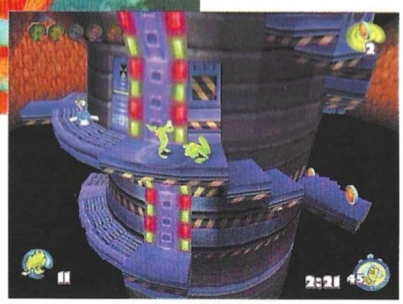
De todas formas, el nivel de dificultad no llega a ser exagera-

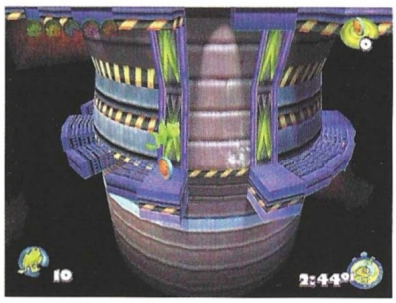
...en la Red

En esta web se puede acceder a información, parches y mini-juegos online de Frogger 2: www.hasbro-interactive.com/ frogger2



Precio: 4.990
Requerimientos: P200 MHz, 32 MB de RAM, 70MB de disco duro libres, tarjeta de vídeo de 2 MB, CD-ROM 4x, DirectX 7, teclado, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Hasbro
Distribuidor: Proein





do. La diferencia entre escoger el nivel normal o el fácil se refleja únicamente en el número de vidas con que se empieza la aventura, mientras que el difícil tiene, además un límite de tiempo para completar el nivel.

Como aliciente extra, se incluye un modo arcade, en el que tendremos la opción de jugar en el modo clásico –con distintos escenarios que habrá que desbloquear recogiendo las monedas del modo historia–, además de poder repetir cualquiera de los niveles que ya hayamos superado en el modo historia, con el fin de tratar de batir nuestras propias marcas. Además, hay varios minijuegos en la modalidad multijugador que, aunque sean mucho más sencillos y no tan divertidos como la historia, permiten competir con otras tres personas en carreras contrarreloj, capturar el mayor número de ranas de un escenario, o una arena futurista, en la que hay que conseguir anular a los contrarios rodeándolos con las murallas que vamos levantando a nuestro paso.

8,0

Frogger 2 Swampy´s Revenge

Pros: La variedad de situaciones y escenarios, su diseño, las distintas modalidades de juego, ya sea multijugador o individual.

Contras: La falta de respuesta de los controles, que obliga a pulsar las teclas de una en una para realizar cualquier movimiento.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas pa echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Ar y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustar los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglé Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pro nunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

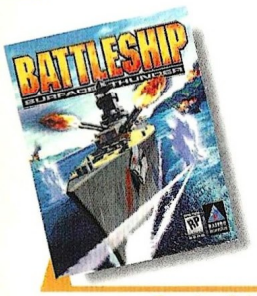
PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

Army Men pasado por agua

Battleship 2

Además de incluir el modo clásico sobradamente conocido por todos como "el juego de los barquitos", existe una especie de aventura arcade, un puro shooter sin complicaciones, pero también sin una gran variedad ni profundidad.



Precio: 7.995
Requerimientos: P166, 32 MB de RAM, 64 MB de espacio libre en disco, tarjeta de vídeo de 2 MB, CD-ROM 4x, DirectX 7, ratón, teclado.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Hasbro
Distribuidor: Proein

No vamos a decir que ya existen tantas versiones del clásico juego de los barquitos como del Tetris circulando por Internet, pero desde luego sí existen unas cuantas, que cualquiera se puede descargar sin tener que pagar.

Así pues, ¿qué ofrece el modo clásico para justificar su compra? Se puede ajustar el tamaño de la cuadrícula, el sistema de turnos o el nivel de inteligencia del oponente controlado por el ordenador y sólo se utilizan cinco barcos, uno de cada tamaño. También se puede probar a jugar con otro amigo ya sea compartiendo el mismo ordenador, o a través de módem o LAN, pero no hay un servicio o utilidad que facilite la creación de este tipo de partidas, lo que obliga a conectar directamente con el rival usando su IP, complicando un proceso que debería ser sencillo. La mecánica de juego es sobradamente conocida, aunque se ha amenizado con unos bonitos gráficos y efectos de sonido que la hacen más espectacular, pero sigue sin ser suficiente para justificar todo el paquete.

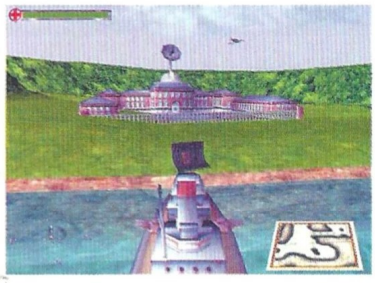
Queda entonces la aventura arcade. Se ha inventado una pequeña historia de partida que no tiene ninguna incidencia en la práctica, y se ha dividido la acción en 20 misiones que habrá que cumplir a los mandos de un potente acorazado. Bueno, al menos el gráfico representa a un acorazado, porque el control es, desde luego, cualquier cosa menos realista. Su maniobrabilidad sería la envidia de cualquier ejército.

Está claro que la simulación no entraba en los planes de los desarrolladores, sino en conseguir una experiencia lo más arcade posible. El acorazado avanza por una serie de canales disparando a todo aquello que se cruce en su camino, no importa si es amigo o enemigo, ya que los primeros no se verán afectados por su fuego de todos modos. En lugar de tener un disparo único, nuestro acorazado puede abrir fuego con la batería de proa, la de popa, o las de babor y estribor. Este simple detalle da bastante juego, ya que disparar con varias baterías laterales supone más potencia de fuego que usar sólo la frontal o la trasera, pero también expone más al barco al ataque enemigo.

Además de estos cañones de munición ilimitada, podremos recoger otros extras, como torpedos anti-submarinos, o proyectiles antiaéreos, o lanzallamas, sin que falten las recargas de "salud" o las vidas extra.

Los enemigos atacarán por tierra –torretas y baterías–, mar –tanto por superficie con destructores, cañoneros y otros acorazados como bajo ella con submarinos– y aire –cazas, bombarderos y dirigibles–. Teniendo en cuenta que sólo podemos alcanzar a los terrestres y de superficie con nuestras baterías, la recogida de armamento extra se convierte en vital en ciertas misiones.

Sin embargo, los escenarios por los que nos movemos vienen a ser todos idénticos (unos tienen nieve, otro son más tropicales, pero no suponen más que un cambio de colorines, sin efecto en el desarrollo del juego). Y las misiones vienen a sufrir el mismo problema: en unas hay que recoger balsas, y en otras destruir esto, lo otro o lo de más allá, pero vienen a ser perfectamente intercambiables, ya que en las de salvamento también habrá que destruir, y en las de destrucción también hará que salvar. Además, la mayoría son bastante cortas, lo que, unido a un nivel de dificultad más bien bajo, permite que cualquiera se pueda terminar el juego en una tarde. Y todas parecen iguales, de modo que, al final parece más bien una entrega no oficial de las aventuras marinas de la prolífica serie Army Men.



5,5

Battleship 2

Pros: Una forma sencilla, para aquellos que no tengan alguna de las múltiples versiones que ya circulan por ahí, de recuperar un clásico juego como es el de los barquitos y echar unas partidas.
Contras: Aunque 20 misiones en otros juegos puedan parecer suficiente, en este caso sólo sirven para tenernos ocupados una tarde. Es increíble que, a pesar de ser tan corto, acabe resultando repetitivo.

...en la Red

En la página web de Hasbro se puede conseguir información sobre este y otros juegos: **www.hasbrointeractive.com**

La diversion ya tiene su web

GAMESPOT España es el sitio web de acceso gratuito más importante sobre juegos de ordenador y consola que existe actualmente en Internet. GameSpot es la fuente más utilizada por los jugadores que quieran obtener cualquier información sobre el mundo del videojuego.

LAS SECCIONES DE GAMESPOT

Noticias

Informaciones breves con la actualidad palpitante del mundo del videojuego.

Previews

Avance de cómo van a ser los mejores títulos que se están desarrollando.

Reviews

Rigurosos y amplios análisis de las últimas novedades del mundo de los juegos de ordenador.

Trucos

Todo tipo de consejos y códigos secretos.

Reportajes

Amplios reportajes con contenido variado.

Demos

Las demos más actuales para descargar.

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON GAMESPOT

www.gamespot-es.com

La tortuga y la liebre

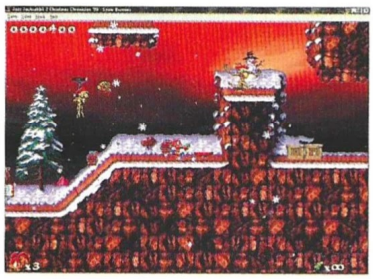
Jazz Jackrabbit 2: The Christmas Chronicles

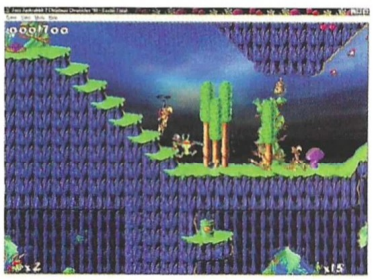
The Christmas Chronicles es, como su propio nombre indica, una simple expansión con niveles de temática navideña de Jazz Jackrabbit 2, apto sólo para aquellos fanáticos que necesiten como sea una dosis de plataformas 2D.

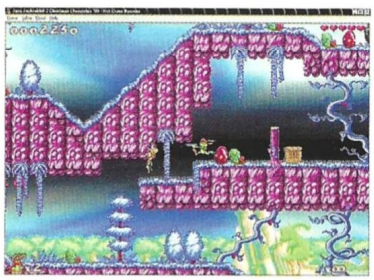
Precio: 2.995
Requerimientos : P90, 16 MB de RAM, tarjeta de video compatible con DirectDraw, ratón, CD-ROM 2x, teclado.
Nº de jugadores: De 1 a 32
Editor: Epic / Project 2
Distribuidor: Hammer

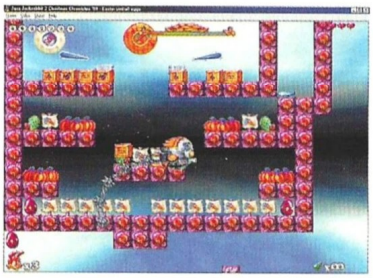
Parece que los juegos de plataformas 2D de scroll lateral no están pasando precisamente por un buen momento en el PC. Es comprensible, teniendo en cuenta la tecnología actual y el nivel de sofisticación alcanzado, ¿quién se va a conformar con algo tan sencillo? Siempre hay nostálgicos, claro, dispuestos a recordar su particular edad dorada, y aquellos maravillosos juegos que circulaban en los días de los primeros ordenadores caseros y consolas. Pero en el PC, sobre todo con la explosión del 3D, parecen condenados a una jubilación más o menos definitiva.

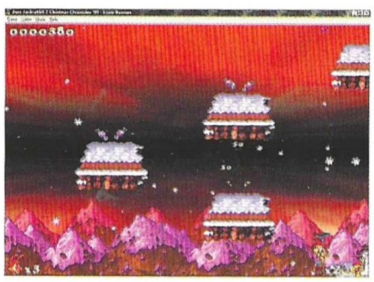
Sin embargo, todavía hay quien tiene fe en este tipo de productos y está dispuesto a arriesgarse a sacar al mercado algo nuevo. Jazz Jackrabbit empezó sus días siendo un shareware, y como tal parece que gozó de cierta popularidad –al menos la suficiente como para haber generado páginas web de aficionados dedicadas a él–. No es de extrañar, puesto que, aunque no sea especialmente original, ofrece una excelente mezcla de todos los ingredientes que hacen divertido a un juego de este tipo. Además, ya hace unos cuantos años que salió, y entonces el 3D no era lo que es ahora.











6,1

Jazz Jackrabbit 2: The Christmas Chronicles

Pros: El editor de niveles permite a los fanáticos de los plataformas 2D crear infinitos niveles para seguir jugando.
Contras: Aunque sintetice todas las virtudes de su género, no deja de ser un juego que se ve algo fuera de lugar en el mercado actual, por mucho tema navideño que tenga.

...en la Red

Jazz, el conejo protagonista, tiene su propia página web en: www.jazzjackrabbit.com que incluye una versión shareware de Jazz Jackrabbit 2 para que probéis antes de comprar.

La segunda parte continúa la misma fórmula en que se cimentó ese supuesto éxito inicial. La historia, si es que a alguien le importa, es lo de menos: Jazz es un conejo cuyo viejo archienemigo, la tortuga Devan Shell, pretende cambiar la historia para eliminarle. Jazz, ayudado por otros conejos, o liebres, como Spaz o Lori, tendrán que recorrer infinidad de niveles, plagados de enemigos y cargados de zonas secretas para descubrir, extras y objetos a recoger, y todas las convenciones de los plataformas que se puedan imaginar. El ritmo de juego es alto, los personajes están bien animados, los escenarios son variados y alegres, y lo mismo puede decirse de la música y el sonido. También ofrece unas cuantas modalidades multijugador que permiten jugar hasta cuatro personas en una misma máquina, con un máximo de ocho máquinas interconectadas (eso hace nada menos que 32 jugadores). Y lo definitivo, que asegura por sí mismo que las posibilidades de juego sean casi interminables, un completo editor de niveles que permite crear tantos escenarios como la imaginación del usuario le permita.

Lo que estamos analizando no es, sin embargo, esa segunda parte, sino su expansión navideña, que incluye todo lo dicho anteriormente, aunque centrado alrededor de la temática propia de estas fiestas, de modo que todos los escenarios estén llenos de nieve, abetos y todo tipo de adornos típicos de las fechas. No hay nada nuevo que ver, salvo el diseño de los propios niveles, así que, a menos que quede alguien por ahí que no haya tenido suficiente con las anteriores entregas, o que sea un absoluto fanático de los plataformas de este tipo, no tiene nada que ofrecer, excepto un viaje a un nostálgico pasado. Los años no pasan en balde, por mucho que algunos se empeñen en negar la evidencia.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

A Sangre Fría

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Te encuentras en un terreno inexplorado e inhóspito. Tu vida pende de un hilo y no puedes echarte atrás, al menos hasta que des por concluida la misión. Tu nombre es Cord, John Cord, uno de los agentes más efectivos e indicados para éste trabajo: no puedes fallar.

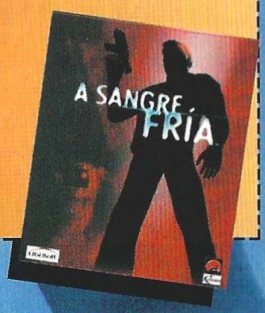
Si tu género favorito son las aventuras, A Sangre Fría te mantendrá pegado al ordenador durante mucho tiempo. Tienes dos opciones para conseguirlo.

1ª- Lo compras y disfrutas como nadie.

2ª- Participas en nuestro concurso y, además del juego te llevas un mechero y una camiseta, de los 15 lotes que sorteamos. Disfrutarás el triple.La decisión depende de ti.

Para ello, sólo tienes que mandarnos el cupón con tus datos personales y responder a una sencilla pregunta.

¿CÓMO SE LLAMA EL CREADOR DE ESTE JUEGO?



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso A Sangre Fría")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 15, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Febrero de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Febrero de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Febrero de 2001, publicándose el resultado en el número 64, correspondiente a Marzo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

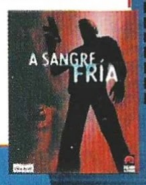
Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
***Redacción.* C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid**

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....



Ha llegado la hora de cambiar

PC Fútbol 2001

Incluso a los grandes les llega su hora. Y este parece ser el caso de PC Fútbol, que necesita un radical cambio de rumbo para seguir siendo interesante a la vista de los usuarios.

Ya está aquí, ya llegó uno de los clásicos de los juegos deportivos. Y como cada año, cuando se trata de comentar el PC Fútbol que toque, hay que tener claro que esta es la biblia de los simuladores tipo manager, que no hay juego más completo en el mercado y que, aunque flojeé o resulte repetitivo, no hay competidor a la vista, y por tanto, no se puede comparar con otros juegos del género porque simplemente no los hay. Pero por motivos que se escapan al entendimiento, hace algún tiempo que la serie está estancada. La mayoría de las críticas que normalmente recibe este juego es que su simulador no está a la altura del manager, y es verdad. Pero es que hace ya tiempo que se viene criticando esto y han sido pocos los cambios realizados en este particular.

Empecemos por el principio. PC Fútbol 2001 es, posiblemente, la mejor entrega en cuanto a contenido, es decir, en cuanto al apartado manager. La base de datos es simplemente alucinante, con todo lo que necesitemos saber sobre cualquier equipo, jugador, entrenador o cualquier detalle del mundo del fútbol. No tiene competencia en este aspecto, en ningún lado. A la hora de jugar, se ha ampliado el número de equipos con todos los de la Tercera división española, y todos los equipos de las ligas de Holanda, Portugal, Escocia y Bélgica, para completar un total de 10 ligas nacionales en la opción Euromanager. El detalle de los equipos de Tercera no está nada mal, sobre todo porque se amplían las posibilidades de juego. Pero era exigible un trabajo más concienzudo de documentación, porque muchos de los detalles de los equipos son erróneos. Por poner algunos ejemplos, aparecen estadios de 9.000 espectadores que en realidad son de 500 , o presupuestos de 120 millones que en la vida real no pasan de 10. Si se decide meter la Tercera, que sea de la forma más realista, pero no a la ligera.

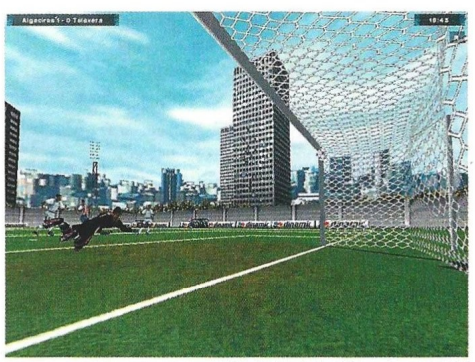
Uno de los puntos más positivos de la versión de este año es que es infinitamente más rápido que cualquiera de sus predecesores. En un Pentium III a 600 Mh, con 256 Mb de RAM va como un rayo, las transiciones no se hacen pesadas como en otras ocasiones, por lo que el juego gana en agilidad. Pero es que en un equipo menos potente, el juego se mueve también muy bien, cosa que se agradece a la hora de jugar.

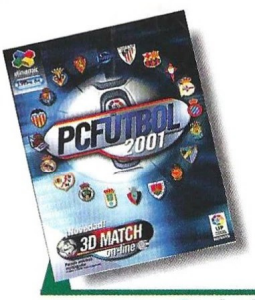
Otro de los aspectos a tener en cuenta es la posibilidad que se nos ofrece para jugar online. El usuario puede disputar partidos de hasta cuatro jugadores a través de módem o redes TCP/IP, lo que amplía también el atractivo de este juego. Esta es la primera vez que en la saga PC Fútbol se pueden disputar partidos online, situándose por tanto al nivel de otros simuladores deportivos de este tipo que ofrecían también esta atractiva posibilidad.

También se ha incorporado un editor de equipos, que no deja de ser una herramienta útil para aquellos que quieran retocar detalles como el aspecto físico de los jugadores, el color de las camisetas, pantalones o medias, pero que a la hora de la verdad, no deja de ser una curiosidad. Puede que a algunos les haga ilusión ver a Figo o Rivaldo de rubio, pero esto no influye mucho en si el juego es bueno o malo.

Si nos ceñimos al manager, el juego se ha ampliado con nuevas posibilidades, como por ejemplo, nuevos modelos de finanzas, ofertas a jugadores, etc. Hay un mercado de entrenadores, los jugadores van mejorando o empeorando dependiendo de su juego y entrenamiento... en definitiva, que en lo ralativo al manager, este juego se merece un 10.

A la hora de usar el simulador hay varios puntos a tratar. El primero y quizás menos importante –pero igual de mediocre con respecto a las versiones anteriores–, son los comentarios de los parti-





Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium II 233, 64 MB de RAM, 250MB de disco duro libres, tarjeta gráfica de compatible con DirectX7, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, ratón y teclado, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 20
Editor: Dinamic
Distribuidor: Dinamic

Esta es la primera vez que en la saga PC Fútbol se pueden disputar partidos online

dos. Repetitivos, fuera de contexto, aburridos... en definitiva, que son los mismos que hace un año. Por poner un ejemplo, disparamos potente a la escuadra, y el comentarista dice que el tiro ha sido raso y flojo por el centro. Vamos, que nada de realismo en este aspecto.

Los gráficos son muy parecidos a la versión 2000. Dinamic ha usado un nuevo motor 3D, que se nota en el modelado de los jugadores, pero que a la hora de la verdad, da el mismo resultado que el que se usaba en la anterior entrega. Los partidos visionados son repetitivos, las jugadas trabadas y nada que ver con la realidad, y en general, se ha dado un paso atrás porque no hay muchos cambios apreciables con respecto a lo antes visto. Gráficamente, a altas resoluciones, el juego es muy agradable de ver, pero el poco realismo se hace muchas veces insoportable. Los jugadores, sobre el campo, tienen todos casi la misma altura y estructura física. Si vemos a Carew (1,95 metros) y Roberto Carlos (1,68), parecen ser de la misma altura y el mismo peso, cosa que para nada es real. Los jugadores corren o sprintan de la misma manera, y a la hora de correr, parece como si se fueran a descoyuntarse.

En resumen, PC Fútbol 2001 es un buen juego, en su ámbito, el mejor simulador-manager de fútbol disponible en el mercado. Pero lleva mucho tiempo estancado en el aspecto simulador y es hora de cambiar. Juegos como el FIFA 2001 están muy por encima en cuanto a simulación, y si de verdad este juego de Dinamic quiere competir con aquel de EA, tiene que plantearse una nueva manera de tratar la simulación. Si no, irá perdiendo fuerza y los usuarios optarán por otros juegos. Incluso los más fieles se empezarán a cansar y no tardarán en buscar por otros lados.

...en la Red

En la web oficial de Dinamic puedes enocntrar más información sobre este juego de fútbol
www.dinamic.com

7,1

PC Fútbol 2001

Pros: El aspecto manager es lo mejor que se ha visto hasta el momento. La base de datos es impresionante. Las nuevas ligas añaden interés, y detalles como el mercado de entrenadores también. El juego es más rápido en todos los aspectos.

Contras: El simulador está caduco, tanto que ya es repetitivo. Ya no cuesta 2.995 pesetas, un precio que se agradecía.

Juega con la Viuda Negra

Virtual Pool 3

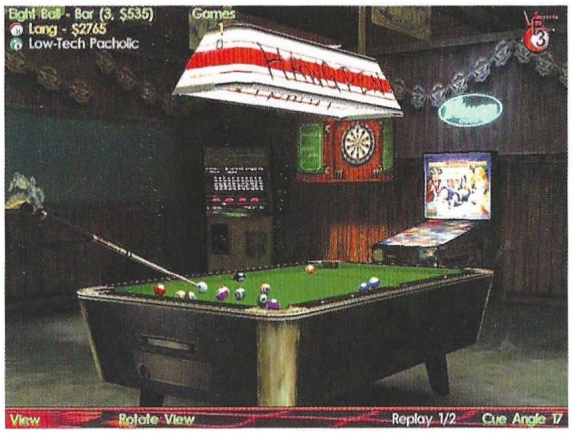
La tercera parte de una de las mejores entregas dedicadas al billar profesional, nos llega de la mano de Jeannette Lee –más conocida como la Viuda Negra– una jugadora que ha conseguido aumentar el interés por el billar, más que ningún otro jugador en la última década.

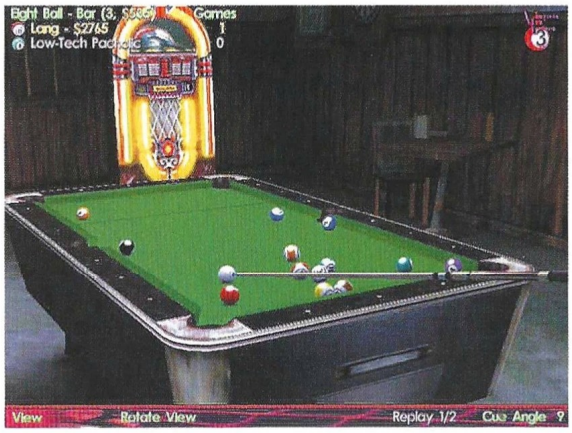
El billar. Uno de esos juegos que a todos nos gustaría poder dominar. La gran atracción del bar en el que todos pagamos a gusto nuestro dinero por jugar un rato y aprender. Con la tercera entrega de Virtual Pool, no se puede decir que será lo mismo que disfrutar en persona de estar allí, pero sí lograremos estar en esencia. Todas y cada una de las jugadas de este apasionante deporte podrán ser ensayadas y repetidas hasta la saciedad. Ángulos de disparo, combinaciones de toque, juego a bandas. Todas serán maniobras que aprenderemos de la mano de Jeannette Lee. Con un extenso tutorial en forma de vídeo, nos enseñará éstas y muchas otras maniobras, siendo este uno de los inmensos atractivos del programa. Aunque parezca mentira –al menos las maniobras tácticas que enseña Jeannette Lee–, cuando nos pongamos delante de una mesa de verdad, se nos quedarán en mente y servirán para que podamos al menos jugar con buena técnica. No os perdáis el tutorial, pues es una de las mejores cosas del programa.

El juego

Podremos poner a prueba nuestras habilidades en escenarios muy variados, tanto en medio de un bar de carretera, como en un salón deportivo, o en la lujosa mansión de un multimillonario. Un montón de escenarios y trasfondos que tienen como fin sólo una cosa: la pasión por el billar. Una vez en el juego, la capacidad de movernos con visión absoluta será una de las más relevantes. Podremos desplazarnos prácticamente en cualquier ángulo para poder controlar la imagen y la posición del taco con respecto a la bola. A la hora de la repetición de la jugada podremos a su vez analizar las trayectorias definidas o la mejor trayectoria o conjunto de ellas disponibles para poder realizar una jugada. Todo un lujo.

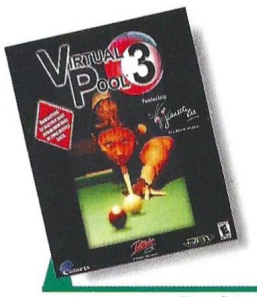
Los oponentes serán muy variados, e iremos subiendo de nivel en el ranking venciendo oponentes que no tendrán nada de sencillos, hasta que lleguemos al no poco envidiable nivel de poder enfrentarnos con la mismísima Viuda Negra, Jeannette Lee.



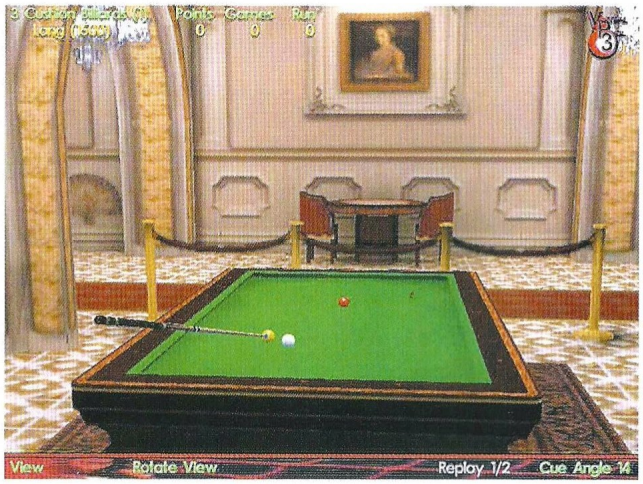


Juego por Internet

Una de las mayores diferencias que encontraremos en este pro-



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, Windows 95/98, ratón, 200MB de disco duro libres, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

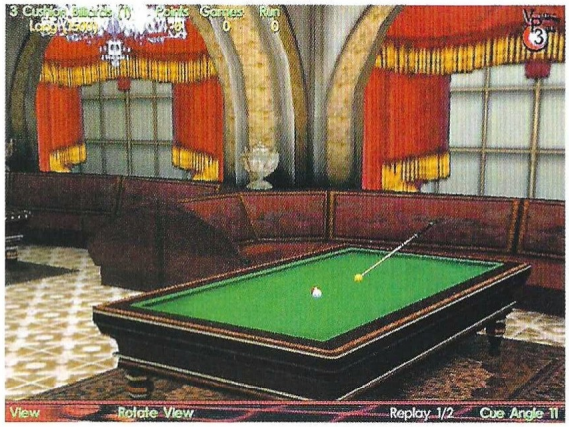


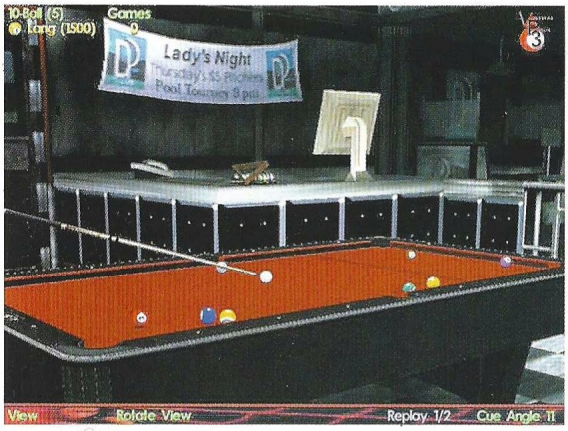
Las capacidades de este programa para las opciones de multijugador exceden con mucho las de sus antecesores

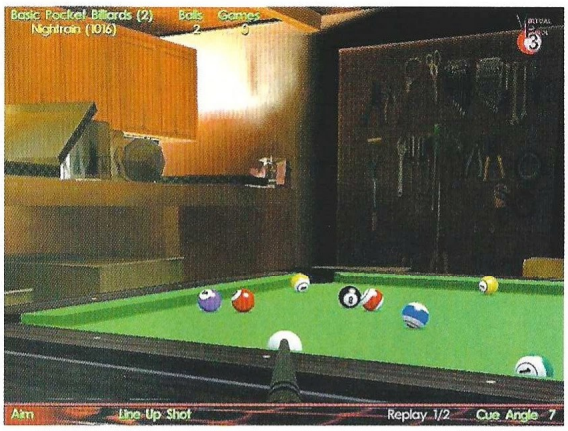
grama de billar con respecto a sus antecesores es la gran capacidad de opciones multijugador que encontraremos. No se puede decir que sea un programa específicamente diseñado para el juego por Internet, pero sí que las capacidades de este programa para las opciones de multijugador exceden con mucho las de sus antecesores. Gracias a Interplay ya no hay que buscar oponentes en la web de Kali. Sencillamente nos conectaremos desde el mismo juego a fin de poder encontrar en Interplay un oponente. Los niveles se irán configurando y las posibilidades de juego se hacen prácticamente infinitas, siendo bastante más adictivo jugar contra un oponente humano que contra el ordenador.

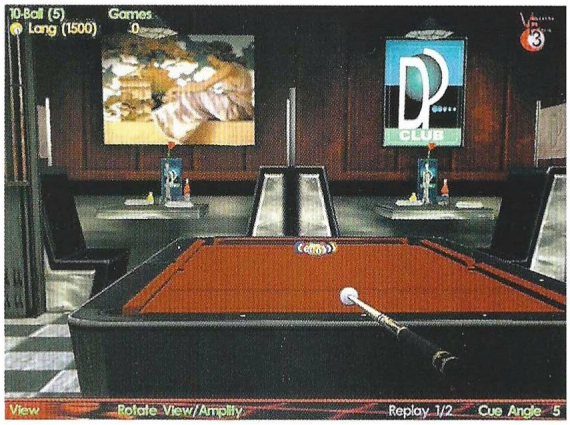
Fin de la partida

No será fácil derrotar al ordenador. La inteligencia artificial de la que hace gala se va volviendo cada vez más y más refinada. Hay que tener muy en cuenta que aunque el interfaz de juego es bueno, muy bueno, no logra mediante el ratón imitar el tacto de tener un taco en las manos, haciendo bastante difícil el manejo, teniendo que configurar bastante suave el ratón para poder afinar nuestro juego. De todas las formas, el nivel de juego no hace más que imitar las inmensas posibilidades que el billar ofrece. Si los aficionados a este interesante deporte les gusto las dos primeras partes, la tercera ofrece unos mecanismos igualmente complejos, si bien, mucho más refinados y guiados en aprendizaje por una de las mejores jugadoras del mundo. Lástima que por desgracia no esté traducido al castellano (hubiese sido la guinda del pastel). Muy recomendable.









...en la Red

www.interplay.com
Página de los desarrolladores de este producto.
www.rileysqsports.co.uk
Si queréis saber algo de equipamiento y de billar profesional, visitar esta interesante página.

7,6

Virtual Pool 3

Pros: Uno de los mejores programas de billar en la actualidad. Impresionantes gráficos. Con un interesante aprendizaje tutelado por Jeannette Lee y muchas posibilidades de juego por Internet y soporte multijugador, convierten a Virtual Pool 3 en un programa difícil de dejar olvidado en la estantería.
Contras: Los atajos de teclado son un poco complejos y llega a ser un poco difícil de dominar. No está traducido al castellano. Dominar los efectos de la bola es tan difícil como jugar al billar en la vida real. Demasiados requerimientos de sistema para un programa de billar.

Un poco más de lo mismo

Tiger Woods PGA Tour 2001

Llega el último de los grandes del golf. No es el mejor, pero si muy divertido, y muchos lo encontrarán atractivo por la cantidad de campos que ofrece.

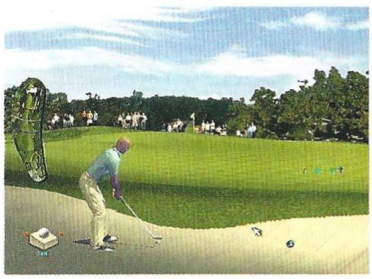
Una vez más, la pregunta es si a la persona que tiene la versión anterior, Tiger Woods 2000, le merece la pena comprar este juego. Si quiere tener algunos campos más, quiere participar en la President´s Cup, y jugar contra otros dos jugadores profesionales, la respuesta es sí. Pero si se buscan muchas novedades, gráficos espectaculares y lo último en juegos de golf, lo mejor es buscar en otra parte. Si no se tiene la versión anterior, sí merece la pena, sobre todo por la cantidad de circuitos disponibles (17), siempre y cuando se disponga de un equipo potente, muy por encima de los mínimos exigidos.

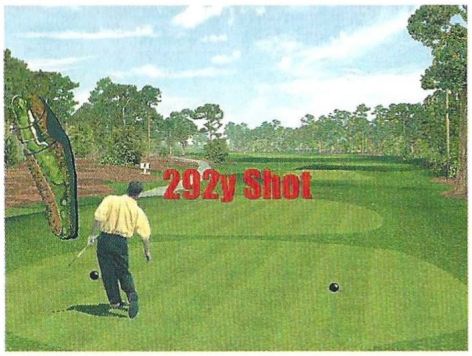
Estos 17 circuitos son, sin lugar a dudas, el mayor atractivo de este juego. Hay mucha variedad, desde campos enclavados en el desierto, pasando por la costa, valles y paradisiacos escenarios de montaña. Están todos los conocidos, por mencionar algunos Sawgrass, Heron Bay, Pipers Glen, Scottsdale y Prestancia. Estos campos han ido apareciendo en muchos juegos de golf durante años, por lo que en la actualidad forman parte del elenco preferido por los aficionados a este tipo de programas. Además, se han incluido el Robert Trent Jones Golf Club (donde se juega la President´s Cup), el TPC Sugarloaf y el TPC River Highlands. Una gran oferta de campos que muchos agradecerán.

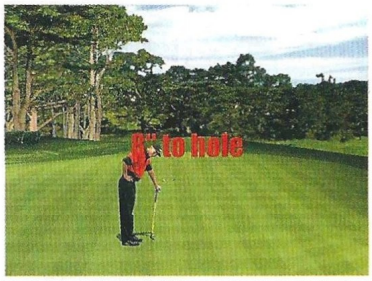
Uno de los objetivos de la saga Tiger Woods es recrear todo la emoción y competitividad de este apasionante deporte. Para ello, se usan vídeos digitalizados de los jugadores, ya sean amateurs o profesionales. En todos menos en los casos de Stuart Appleby y Jim Furyk, en los que se han usado figuras renderizadas en 3D. Hay que decir que aquí EA no ha acertado, pues ambos jugadores parecen estar atacados por una extraña enfermedad artrítica que les hace parecer robots a la hora de coger sus palos, mientras que la figura de Michael Jordan, que vuelve a aparecer, es la misma borrosa que pudimos sufrir en la versión del año pasado. Aunque el Tigre está muy bien, claro y definido, no se puede decir lo mismo con el resto de los golfistas. En este aspecto, el Links de Microsoft le gana por varios golpes de ventaja al juego de EA.

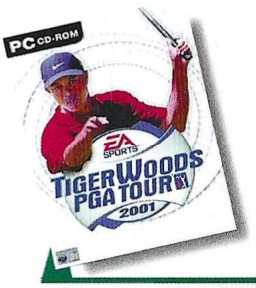
De todas maneras, el resto de los gráficos tienen mucha mejor pinta que los jugadores. El juego usa el mismo motor gráfico que en la versión anterior, pero en esta ocasión, el juego se mueve mejor en ordenadores de gama media. Se puede llegar a una resolución de 1600x1200, pero incluso a 1024x768 todo tiene muy buen aspecto. Sólo se ven algunos fallos en situaciones como cuando la cámara sigue a la bola o este para tras ser golpeada, pero por lo general, sólo se aprecian errores gráficos muy de vez en cuando.

Otro de los aspectos positivos del juego son los comentarios. Muy de vez en cuando, los comentaristas hablan de jugadas diferentes a las que se están dando, y en un 99 por ciento de las veces, se ajustan a la realidad. El resto de sonidos son pocos, algunas ambientaciones como el canto de pájaros o el ruido del agua corriendo, y cuando se aprecian son de alta calidad.

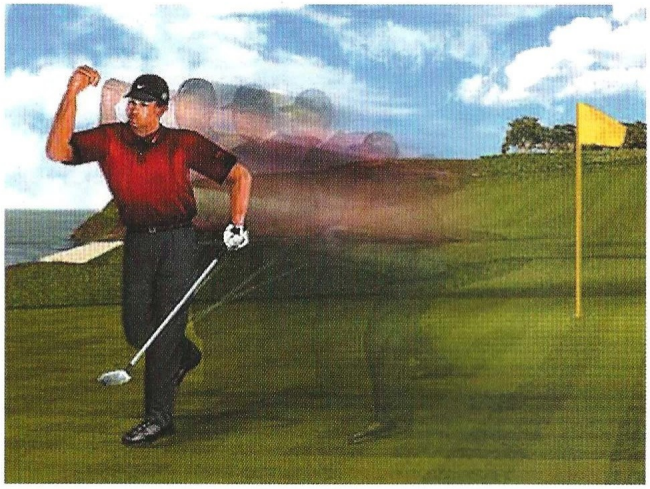








Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 10 MB de disco duro libres, tarjeta gráfica de 8MB compatible con DirectX7, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón y teclado, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

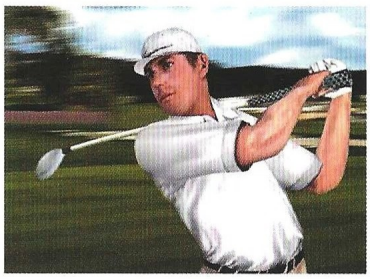


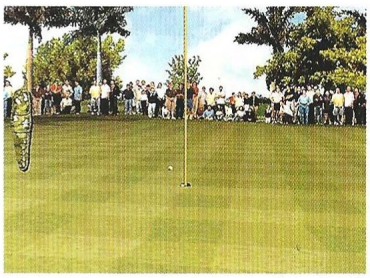
Su gran oferta de circuitos le convertirá en apetecible para muchos aficionados a los juegos de golf

Los mecanismos de juego siguen siendo los mismos, es decir, podemos elegir entre dos modos de swing: con un triple click o con el pro swing. Este último es de lo más cómodo que se ha inventado en un juego de golf. Con un poco de práctica, el sistema pro swing te permite realizar lanzamientos de profesional. El sistema de triple click es parecido al tradicional en este tipo de juegos, quizás algo más complicado si no ajustamos el último click de ratón.

Otro punto a favor de este juego es su aspecto multijugador en Internet. Puedes jugar contra otros usuarios, o incluso conectarte y jugar contra profesionales. La conexión es cómoda y siempre hay partidas que diputar.

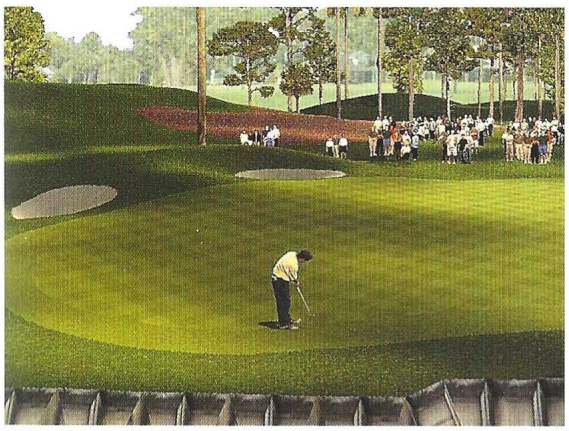
Tiger Woods PGA Tour 2001 no supone un paso muy grande en la serie, pero su gran oferta de circuitos le convertirá en apetecible para muchos aficionados a los juegos de golf. Los gráficos han mejorado, y las opciones multijugador también, lo que demuestra que EA ha intentado hacer este juego lo más realista posible. De todas maneras, aunque Tiger Woods 2001 no está a la altura de otros como PGA Championship Golf o el Links de Microsoft, muchos aficionados a esos juegos lo encontrarán divertido de jugar.

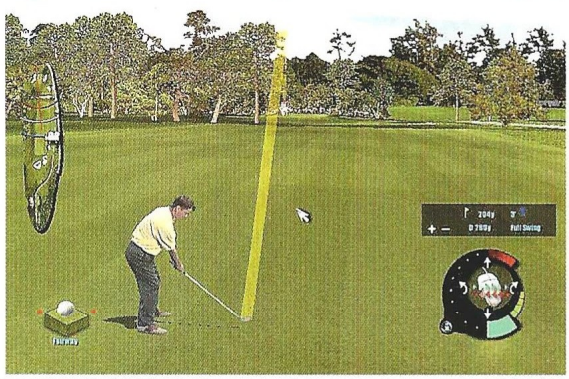




...en la Red

La mejor dirección para saber más sobre este juego es www.easports.com/golf.html





7,9

Tiger Woods PGA Tour 2001

Pros: Los gráficos han mejorado con respecto a la versión anterior. Ofrece 17 circuitos, a cuál más atractivo, para jugar en ellos.

Contras: Algunos jugadores están renderizados horrorosamente. No hay excesivos cambios con respecto a la versión anterior.

Dos veces bueno

Colin McRae Rally 2.0

Si quieres saber realmente qué es lo que se siente en un rally, te recomendamos que te enfundes en tu mono de competición y no dudes en subirte al coche, porque seguro que disfrutas como nunca. Colin McRae Rally 2.0 está aquí.

Y no pienses que se trata de más de lo mismo. Colin 2 te ofrecerá más de lo que realmente imaginas, ya que no se trata de una simple continuación; podríamos decir que se trata de "La Continuación".

Desde que apareció el primer Colin McRae, muchos han sido los que han querido superarlo, pero lo único que han conseguido ha sido, en el mejor de los casos, acercarse a él. Tan sólo Rally Masters y Rally Championship han sido dignos de situarse a la altura de la creación de Codemasters, aunque siempre, por unas cosas u otras, han quedado ligeramente por debajo.

Por otro lado está Sega Rally 2, un juego que difícilmente será superado gráficamente, aunque dejaba algo que desear en duración y realismo, debido principalmente a su naturaleza Arcade.

Tras el rotundo éxito alcanzado en PlayStation, Colin McRae Rally 2.0 llega hasta nuestros PC's, dispuesto a recuperar la corona que muchos le han quitado parcialmente, y nosotros damos fe de que lo va a conseguir.

Parece mentira que, hoy por hoy, un juego que ha sido programado para una plataforma tecnológicamente inferior que el PC siga proporcionando momentos tan buenos y divertidos y que, en el periodo de conversión a nuestras máquinas no sólo no se pierdan esas virtudes, sino que sean incrementadas de un modo absolutamente asombroso.

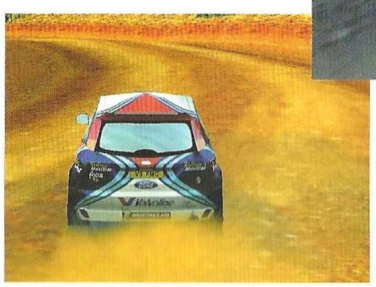
Colin McRae Rally 2.0 tiene todo aquello que deberían o querrían tener los juegos inspirados en este deporte. El mundo de los rallys ha sido condensado en un solo CD-ROM, y en él será posible encontrar vehículos, circuitos y, sobre todo, realismo. Ese es uno de los aspectos que más se cuidaron en el primer Colin, aunque en esta ocasión han sido superados con creces, debido fundamentalmente a la inclusión de aspectos mecánicos más reales para preparar nuestro vehículo y hacerlo campeón en cualquier tipo de terreno, ya sea asfalto, tierra, gravilla o nieve.

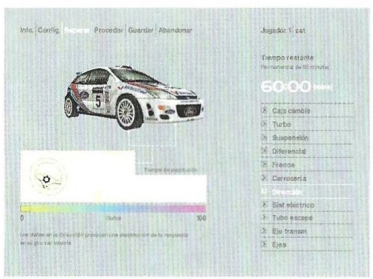
¿Mejorado? Muy mejorado

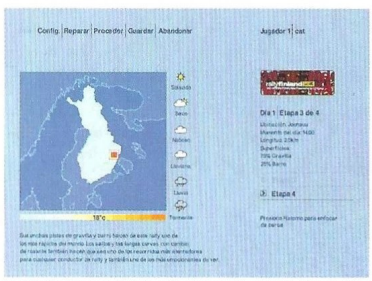
Al contrario de lo que suele ser habitual, en Colin McRae Rally 2.0 no verás un calco de la versión de PlayStation, que se queda a la altura del betún comparada con la aparecida para PC. Se han incluido muchas mejoras, aunque todas atañen al apartado gráfico. El resto del juego es igual: opciones de juego, vehículos, circuitos y sistema de conducción. Todo, salvo el apartado gráfico, conserva el mismo nivel de calidad que la versión de PlayStation, siendo un juego muy real y tremendamente sencillo de jugar.

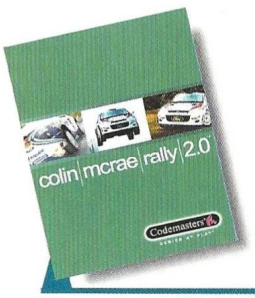
Como decimos, la principal diferencia se encuentra en el apartado gráfico, aunque precisaremos de un equipo bastante potente para sacarle todo el partido posible. Para la versión de PC, además de haber suavizado las texturas, Codemasters ha incluido jugosas novedades, como por ejemplo el sombreado realista de todos los elementos. Si el jugador activa esta opción, es bastante posible que aprecie una disminución del "frame rate", debido principalmente a que requiere bastante memoria. Con ésta opción, las sombras de los árboles y del resto de elementos incidirán directamente en la carrocería de nuestro vehículo, así como la sombra de este, que cambiará de situación dependiendo del lugar del que provenga la luz del sol.

El sistema de conducción es muy similar a lo que se pudo ver en la primera entrega, de modo



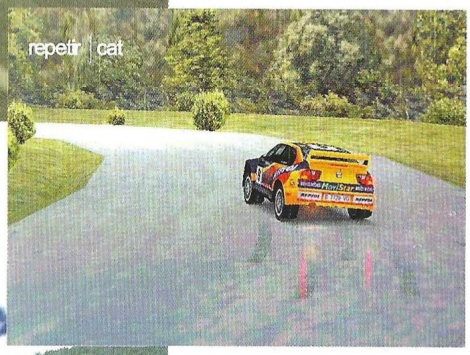






Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 266, 16MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Tarjeta Aceleradora, Ratón, 300MB de disco duro libres, Windows 95/98
N° de jugadores: 1o varios
Editor: Codemasters
Distribuidor: Proein

Colin McRae Rally 2.0 tiene todo aquello que deberían o querrían tener los juegos inspirados en este deporte



que los que hayan jugado al Colin McRae original no tendrán demasiados problemas a la hora de controlar los vehículos.

Si no has jugado jamás a este juego, algo verdaderamente extraño, no debes temer lo más mínimo, ya que los coches se dejan conducir a las mil maravillas. A diferencia de lo que sucede con otros juegos, aquí sí se apreciará la diferencia cuando utilicemos el freno de mano o el freno normal. De hecho, la mayor parte de las curvas precisarán de nosotros una gran destreza con el freno de mano, sobre todo cuando compitamos en el rally de Francia, uno de los más complicados en ésta segunda entrega.

Por lo demás, Colin McRae Rally 2.0 está plagado de pequeños detalles, algunos de lo cuales introducirán al jugador en un fascinante mundo. El vehículo se destroza tras varios choques, y podremos apreciar cómo las lunas revientan y dejan ver el interior de este, las luces estallan o se abre el maletero, intercediendo todo ello en la conducción general.

Si forzamos el vehículo hasta el límite, notaremos perfectamente cómo va perdiendo facultades, como el agarre en las curvas o la aceleración a la salida de las mismas.

Estamos frente a un juego que, bajo nuestro criterio, no cuenta con ningún fallo apreciable o reseñable, salvo el hecho de no poder utilizarlo en equipos con poca potencia. Por lo demás, Colin McRae Rally 2.0 es un juego altamente recomendable que supera con creces a su predesesor.

...en la Red

Encontrarás más información de este juego, así como una película en la que verás todo lo que te ofrece, en: www.codemasters.com

9,3

Colin McRae Rally 2.0

Pros: Los gráficos, los coches y el control de éstos son los aspectos más llamativos de Colin 2. La nueva iluminación que se ha incluido respecto a la versión de PSX.

Contras: Si no tienes un equipo lo suficientemente potente, no le sacarás todo el partido, algo que ya sucedió con la primera entrega.

El regreso de una leyenda

B-17 Flying Fortress

¿Te imaginas un juego que te permitiera además de pilotar un B-17, ocupar todos y cada uno de los diferentes puestos del resto de la tripulación? Pues no te esfuerces más en imaginarlo: aquí lo tienes.

Ya hace bastantes años, Microprose sacó la primera versión de este juego. La filosofía era la misma, debíamos ponernos en la piel de cada uno de los tripulantes y controlar cada aspecto del avión, navegación, bombardeo, pilotaje,...etc. Eso sí, con unos gráficos muy buenos para aquellos tiempos, pero que ahora nos harían sonreír.

Oficina volante

Si el pilotar un avión requiere toda nuestra atención, asumir esta labor y además estar pendiente de cada uno de los tripulantes es ya todo un desafío. A pesar de todo no hay que asustarse. A nuestra disposición tenemos un bonito piloto automático que nos echará una mano; aún así, gran parte del trabajo deberemos hacerlo nosotros, y ahí está la gracia del juego.

Controlar un B-17 es como ser el jefe de una –un tanto peculiar– oficina. Con diez empleados manejando ametralladoras de 12,7 mm y unas cuantas bombas. Si todo va bien, tendremos poco trabajo y podremos disfrutar ocupando cualquier de los puestos de la tripulación. Pero si las cosas no van demasiado bien o van de pena, empezaremos a sudar la gota gorda.

En la primera versión del B-17, nuestros problemas se limitaban a cuidar de la tripulación, mantener el avión en el aire y regresar a casa. Ahora deberemos hacer todo esto y más. En condiciones normales, tendremos bastante trabajo, aunque luego habrá períodos de relativa calma. Sobre todo al despegar y al aterrizar, nuestro trabajo será más intenso, teniendo que comprobar multitud de detalles hasta conseguir lo que deseemos.

Ahora bien, en el momento que nos falle algo, nuestro quehaceres se verán aumentados. Para cada tipo de problema hay unos sistemas y procedimientos de emergencia, desde bajar manualmente las ruedas, pasar combustible de un depósito a otro, etc... Todo esto nos obligará a conocernos al dedillo cada sistema y su funcionamiento, si no queremos que al mínimo problema pongamos en grave peligro a nuestro avión.

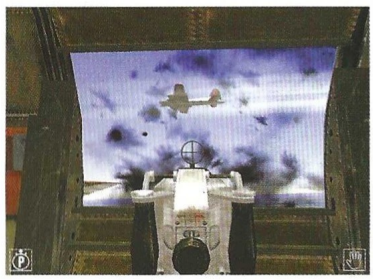
Además, los tripulantes pueden resultar heridos, por lo que habrá que enviar a otro miembro de la tripulación en su ayuda. Habrá que decidir cuál de ellos está menos ocupado, ya que a veces no podremos contar con el más cercano al herido. Cada tripulante, además, puede realizar una serie de acciones como apagar incendios, reparar algo o, dependiendo del miembro de la tripulación, desencasquillar las ametralladoras, aparte de moverse a cualquiera de los diferentes puestos del avión.

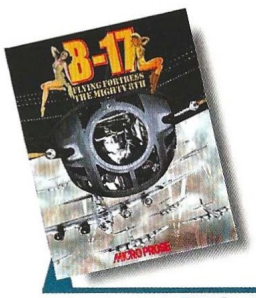
Cada puesto tiene cinco modos de trabajo. Dependiendo de lo que necesitemos de cada puesto cambiaremos de uno a otro. Si queremos controlar directamente la situación cogeremos el de acción, pero si por el contrario necesitamos gestionar los recursos del puesto (mover al tripulante o usar los controles del puesto) utilizaremos el modo de tripulación o el de instrumentos.

Los diferentes modos cambian el aspecto del puesto. Desde un vista general, en la que podremos ver al tripulante moverse mientras hace su trabajo, a una de los controles que está utilizando, que podremos controlar con el teclado o con el ratón, ya que con sólo poner el cursor encima podremos usarlos.

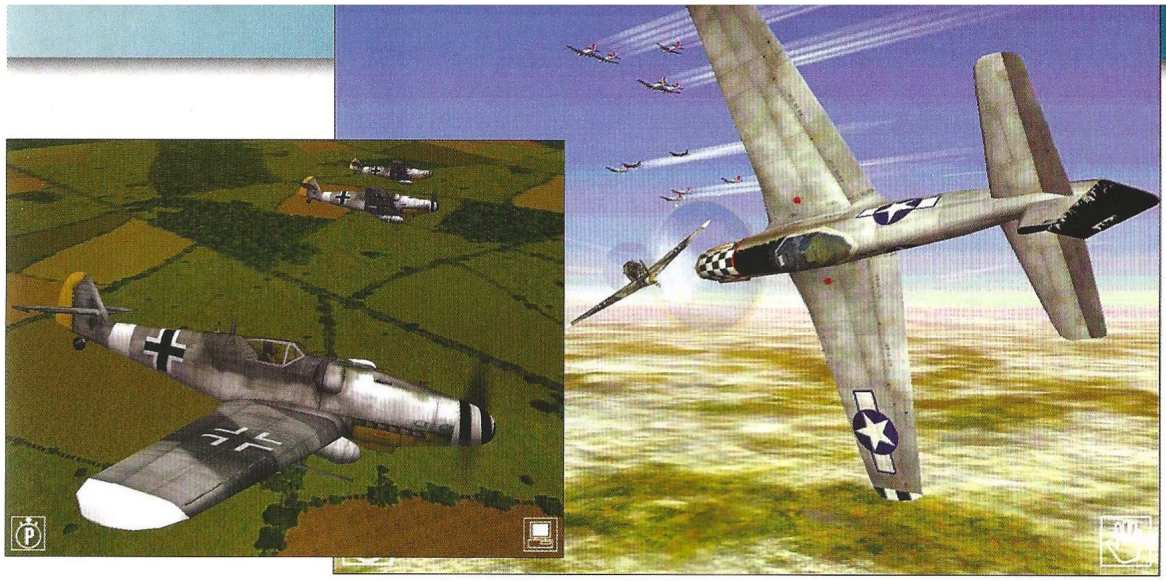
Aunque los paneles de control de los puestos sean fieles a la realidad y completamente operativos, son poco prácticos. Sobre todo si estamos hablando del puesto del piloto o del copiloto. Aterrizar mirando únicamente un panel de instrumentos es bastante complicado. El modo de vista externa nos dará una imagen externa del avión, con lo que será más fácil, entre otras cosas, aterrizar.

Desde esta vista externa podremos observar a nuestro avión y tener una visión más gráfica de su estado. Ver como los motores

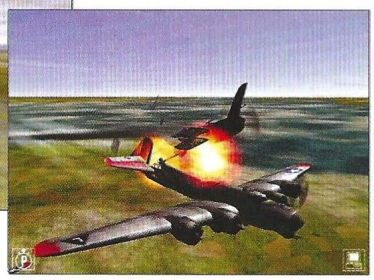




Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium II 300, 128MB RAM, 700MB de disco duro libres, Windows 95/98/Me, ratón, tarjeta aceleradora con 8Mb, CDROM 4x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

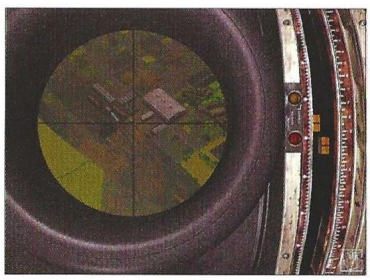


Deberemos ponernos en la piel de cada uno de los tripulantes y controlar cada aspecto del avión: navegación, bombardeo, pilotaje...



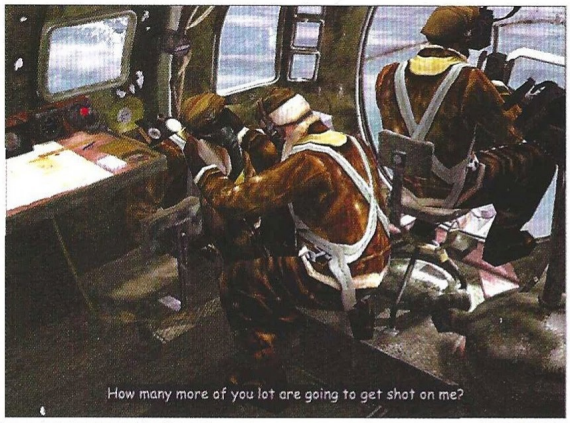
humean, los agujeros en la chapa, la rueda que no baja... Cada uno de los problemas externos posibles están perfectamente creados. Además podremos ir saltando de un avión a otro, tanto bombardero como caza. Incluso tomar el control de un avión enemigo y atacarlos. Además del B-17, tendremos a nuestro alcance el P-51 Mustang, el P-47 Thunderbolt, el P-38 Lightning, el Me-109, el FW-190 y el Me-262. cada uno de ellos perfectamente recrea- dos y con una cabina virtual completamente real y operativa.

Microprose se ha dejado la piel para ofrecernos uno de los simuladores más completos del mercado, que va más allá de la simple simulación del vuelo del avión. En esta ocasión, además de ser un buen piloto, deberemos demostrar unas buenas dotes de organización, total dominio de cada situación y un gran conocimiento del avión y sus multiples sistemas.



...en la Red

Aparte de la web de Microprose www.microprose.com disponemos también de: www.b17flyingfortress.com



9,1

B-17 Flying Fortress

Pros: Magnífica recreación del B-17. Cada uno de sus sistemas y procedimientos están fielmente reconstruidos. Nos mete de lleno en la frenética actividad de gestionar un avión en cada fase de la misión.

Contras: Puede llegar a ser excesivamente complicado. Podemos llegar a desesperarnos ya que habrá momentos en que no daremos a basto. La poca o nula permisividad de ciertas misiones en las que con un estúpido e insignificante fallo, echará nuestro arduo trabajo por tierra.

Sangre española

Pro Rally 2001

Hemos hablado de él en varias ocasiones, debido principalmente a que estaba siendo desarrollado en nuestro país. El momento de analizarlo ha llegado, ¿bueno?, ¿malo? Sigue leyendo...

Es bastante posible que no lo recuerdes por el nombre de Pro Rally 2001, pero si te remites al número 52 de Computer Gamig World y echas un vistazo al reportaje dedicado al software español, verás una página dedicada a un juego de Ubi Soft llamado Rally Racing Simulation. Pues el que tienes enfrente es el mismo que aquel, solo que con un nombre distinto.

La verdad es que, hasta que hemos tenido esta versión en nuestras manos, no habíamos tenido demasiadas ocasiones de jugar con él, pero ahora con la versión final en nuestro poder os podemos contar con pelos y señales todo lo que ofrece el juego.

Antes de nada hay que dejar claro que Pro Rally 2001 no es el mejor juego de rallys de la historia, ya que precisamente dentro de este género se pueden encontrar auténticas maravillas, como Colin McRae 2, que aparecerá en breve. Teniendo en cuenta que se trata del primer juego programado por los estudios de Ubi Soft en España, por un equipo de programación compuesto íntegramente por españoles y capitaneados por David Darnés, hay que decir que el juego tiene muchos elementos de calidad, aunque otros no están a la altura de las circunstancias. Sin embargo, de haber una continuación de este juego podríamos estar hablando de una auténtica obra maestra, debido a la experiencia que han adquirido todos los componentes de este grupo durante el desarrollo de Pro Rally 2001.

Con esto no decimos ni mucho menos que Pro Rally 2001 sea un juego malo, no, tan sólo que se nota la posible falta de experiencia en un determinado sector, en este caso el de la simulación, uno de los más recurridos dentro del PC.

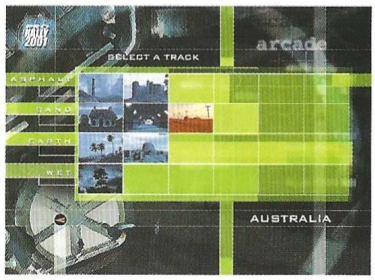
Cuando un juego aparece al mercado, el usuario tiende a realizar comparativas con otros juegos similares, y si éste es inferior en algunos de sus aspectos no le da la más mínima oportunidad, algo realmente injusto.

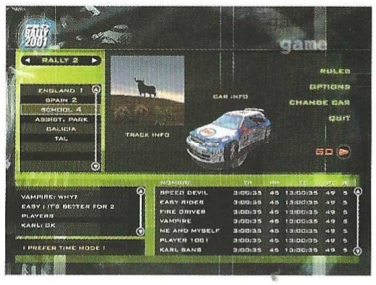
"Tutto" en 3D

La característica más llamativa de Pro Rally 2001 es el entorno gráfico con el que se le ha obsequiado, muy rico en texturas y polígonos, que si bien nos exigirá una máquina potente es uno de los más originales y elaborados que pueden verse en un juego similar.

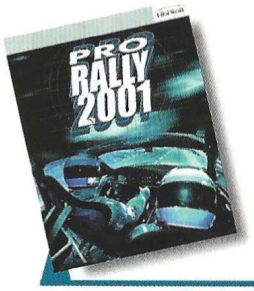
Todo radica en que los fondos de los escenarios no se han realizado con el sistema habitual, es decir, se han olvidado de los gráficos "bitmap" para dar paso a gráficos 3D, de ahí que para que funcione a la perfección necesitemos un buen equipo.

La sensación conseguida es bastante buena, pero quizás se aprecie una menor sensación de velocidad, puesto que los polígonos se van formando en la lejanía y vemos como poco a poco llegan hasta nosotros. Tampoco apreciaremos demasiado el efecto "popping", algo muy habitual y molesto en los juegos de conducción. La carretera se extiende en la mayoría de los casos hasta donde nuestra vista alcanza, tal y como sucedería en la realidad o como ya se pudo ver en el fabuloso Rally Masters de Infogrames.





De todos modos, el hecho de que los fondos estén realizados con este nuevo procedimiento es un arma de doble filo, ya que los



Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 200, 64MB de RAM, CD-ROM 8X, tarjeta de sonido, 200MB de disco duro libres, Tarjeta Aceleradora, Ratón, Windows 95/98
N° de jugadores: 1
Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft

De haber una continuación de este juego podríamos estar hablando de una auténtica obra maestra

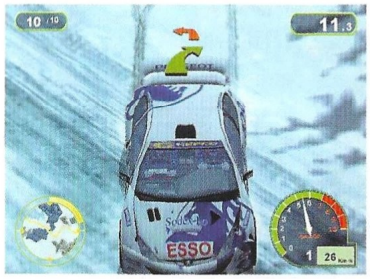
escenarios dan la sensación de estar mucho más vacíos que en otros títulos, y en las repeticiones habrá momentos en los que el coche se vea flotando en el aire.

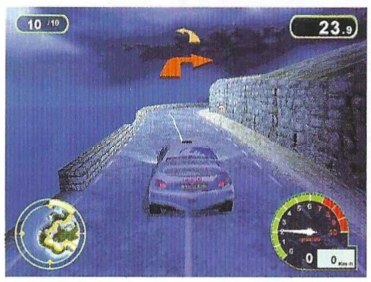
Ahora es cuando llegamos al punto más débil y menos afortunado de Pro Rally 2001: la jugabilidad. No nos cansaremos de repetir que, un juego, por muy bonito que sea, si no es jugable no sirve para nada, y aunque éste no llega a tales extremos, los puristas del género lo pondrán en entredicho, debido principalmente a que no ofrece la sensación de que estemos conduciendo un coche de rally, sino más bien uno de carretera.

Cuando empleemos el freno de mano en una curva cerrada, el coche se comportará de un modo extraño, siendo mucho más recomendable utilizar el freno común.

Por otro lado está el desarrollo del juego. Para comenzar a jugar en el modo campeonato hay que pasar de manera obligatoria un entrenamiento que no a todo el mundo le gustará. No hay un modo posible de saltárselo, a no ser que queramos jugar eternamente en el modo Arcade, bastante más aburrido que el modo campeonato, en el que hay que vigilar de manera constante los tiempos que registramos y procurar no destrozar el coche en exceso. En el modo Arcade todo es más superficial, aunque también bastante menos complicado.

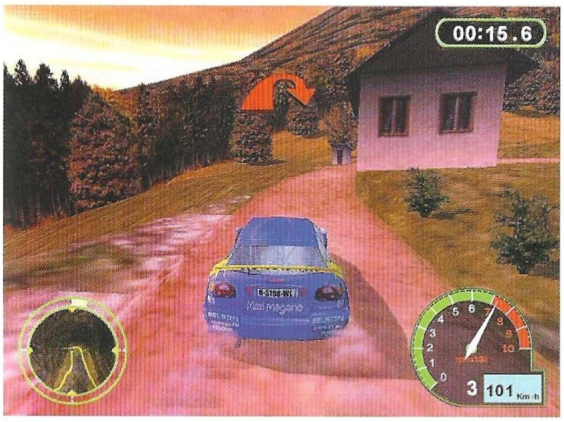
Por lo demás, Pro Rally 2001 puede ser considerado como un juego correcto sin más, al que le hubiese hecho falta un mayor perfeccionamiento, a pesar de que ha sido mucho tiempo el que han estado desarrollándolo sus creadores. Destacar por último que los vehículos son oficiales, algo que le da un mayor realismo al juego. Lástima que se haya quedado en tan sólo un notable.

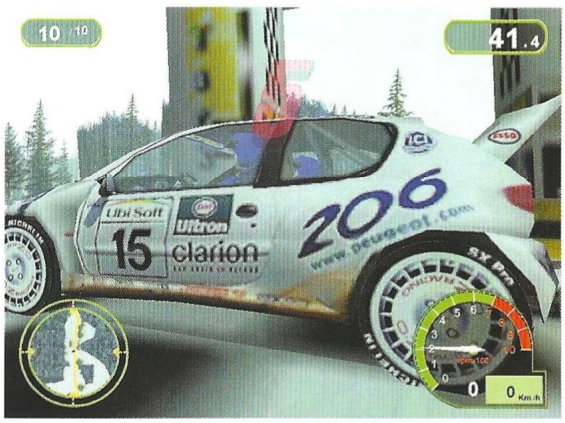




...en la Red

Si quieres obtener más información de Pro Rally 2001 puedes hacerlo a través de la web www.ubisoft.es, lugar en el que también podrás descargar la demo.



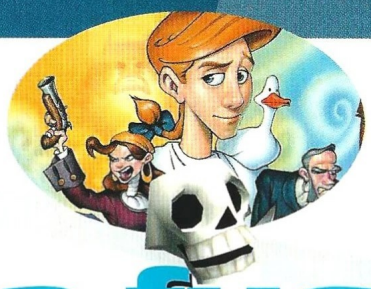


7,5

Pro Rally 2001

Pros: Los circuitos están bien realizados, aunque necesitaremos un equipo muy potente para disfrutarlos en toda su plenitud.

Contras: El control de los vehículos es un tanto irreal; no se asemeja demasiado al comportamiento de un coche de rallys. Tener que superar el modo escuela para poder competir.



La fuga de Monkey Island

Diario de un matrimonio

Esta entrega de Monkey Island alcanza en algunos momentos maquiavélicas cotas de dificultad, sobre todo en los puzzles, duelos y pulsos de insultos. Guybrush Threepwood ha tenido a bien regalarnos su diario para conocer de primera mano cómo resolver todos los misterios del juego.

Hay que ver las vueltas que da la vida; y si no, que me lo pregunten a mí, al gran Guybrush Threepwood, terror de los mares, fiera del océano y, últimamente, flamante marido de la Gobernadora Elaine Marley, la joya de mi corona. Después de disfrutar de una maravillosa Luna de Miel, y a nuestra vuelta a Isla Melee, los acontecimientos se precipitaron de tal manera que nos vimos nuevamente envueltos en una tremenda aventura llena de piratas sanguinarios, grog, mucho grog, terribles insultos, combates mortales y... Pero creo que será mejor que empiece por el principio.

Como decía, mientras regresábamos de nuestro viaje de novios y yo reflejaba en mi diario los maravillosos recuerdos de aquellos días inolvidables, me encontré atado contra el palo mayor de mi barco y sufriendo el ataque de unos piratas malolientes que no sabían con quién se la estaban jugando, evidentemente. Así que, al mismo tiempo que mi adorable mujercita repartía mamporros a diestro y siniestro, yo me giré a la izquierda, pateé el brasero lleno de carbones encendidos que allí había y, haciendo uso de mis increíbles dotes de malabarista, apliqué uno de ellos contra la mecha del cañón cargado que había a mi derecha... Se acabó el asalto pirata de modo más bien inmediato.

Isla Melee: comienza la aventura

Ya de camino hacia nuestra isla favorita, comenzó a extrañarnos sobremanera la ausencia total de público, enfervorecido y vitoreante, con banda de música incluida, que notamos al llegar. Timmy, el mono hiperactivo, nos advirtió de la existencia de problemas en nuestra mansión, así que salimos disparados hacia allí, para encontrarnos con un tipejo de acento italiano que manipulaba una catapulta, con el sano propósito de... ¡demoler nuestra casa! Y todo, según él, porque mi mujer había sido declarada muerta, lo que conducía inevitablemente a la destrucción de sus propiedades. Espléndido panorama, para empezar a hablar.

Así pues, y ya metido en harina, como siempre, mi espectacular inteligencia me indicó que, para afrontar los tremendos desafíos que se nos venían encima, habría que mantener la cabeza fría, hablar con todo el mundo hasta que se agotase la conversación, probando distintas opciones, examinar todo cuanto nos rodease, trincando todos los objetos que no estuviesen clavados al suelo, y hacer un uso extensivo del más poderoso hechizo que alberga mi arsenal piratesco, es decir, del comando Guardar Partida, herramienta de valor incalculable en las manos adecuadas.

Mientras mi dulce esposa salía pitando hacia el Ayuntamiento para tratar de arreglar el absurdo administrativo de su supuesta muerte, yo tomé sobre mis hombros la titánica tarea de convencer a aquél animal para que dejase de disparar contra mi casa y contactar después con los abogados de la familia Marley, en la isla Lucro, para escuchar sus sabios consejos legales.

Las prolongadas vacaciones habían embotado un tanto la poderosa máquina intelectual que se alberga tras mis cejas, o sea, que no tenía ni la más remota idea de por dónde empezar. Decidí que lo mejor sería pasarme por el bar Scumm y tomar un traguito, intentando así despejar mis neuronas. Dicho y hecho; entré en el bar y me puse a rajar con dos piratas de terrible aspecto que jugaban a los dardos; su puntería era excelente, y supuse que podría serme útil en breve. En el fondo del antro había un pirata completamente borracho, junto a un cuenco de aperitivos de antílope salados y un globito de cumpleaños. Aquel marrajo no quería compartir ni a tiros sus aperitivos, así

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

que volví a hablar con los tiradores hasta conseguir que uno de ellos acertase al globo de lleno. No sé si fue la combinación entre el helio y el grog o el ruido de la explosión, pero para mí que estiró la pata de inmediato, permitiéndome coger sus aperitivos.

Al lado de aquella mesa encontré a otro pirata, que resultó ser el dueño del local, el señor Queso. Después de preguntarle sobre la procedencia, sin duda estúpida, de semejante apellido, le propuse unirse a mi flamante tripulación, a lo que me contestó que primero tendría que vencerle en un Pulso de Insultos. Este brutal tipo de lucha, cruel e inhumana, es similar al Duelo de Espadas de Insultos, pero algo menos vistosa, la verdad. Después de algunos intentos poco afortunados, y procurando favorecer las rimas entre insulto e insulto, conseguí vencer a mi adversario (no lo dudaríais, supongo) y enrolarle en mi tripulación. Para conseguir la victoria, tuve que usar a fondo mi poderoso cacumen, pero como no todo el mundo está a mi altura en este aspecto, os recomiendo una cierta dosis de paciencia; no es tan complejo como pudiera parecer.

Ya con mi primer tripulante, era cuestión de pensar en hacerme con un barco pirata todito para mí, por lo me encaminé hacia el Puerto; al hablar con la oronda encargada del lugar, noté varias cosas, a saber: no tenía ni un céntimo para comprar grog, carecía de la autoridad necesaria para que me prestasen un barco y había un curioso objeto al lado de la máquina de grog que no tardé en hacer mío. La cámara de goma entró directamente en mis bolsillos, es decir, en mi inventario (por cierto, recordadme que dé las gracias a Lucas Arts por proveerme de tan útil prenda, porque pronto comprobaréis que en ella cabe casi cualquier cosa...). Regresé a mi mansión y descubrí cerca de ella un cactus, ideal para emplear sobre él la cámara de goma, cosa que hice de inmediato. Me aproximé al "catapultero", por así decirlo, y le ofrecí los aperitivos, que aceptó gustosamente, retirándose para masticar a gusto. Aquel lapsus me permitió acercarme a la máquina infernal y ...err.. ajustar sus controles, vaya. Se enfadó, porque tenía que recalibrar la catapulta; cuando lo consiguió, podríamos decir que los resultados fueron más bien...mmm.. aplastantes, sí.

Con mi primera tarea realizada a medias, y después de mi entrevista con Charles L. Charles, un petimetre gordo y pretencioso (y muy mal vestido, por cierto), regresé al Ayuntamiento y me puse a charlar con dos personas que encontré por allí. Después de mucho hablar, me acabaron confesando que habían sido miembros de mi tripulación en una aventura anterior y, pese a que juro por el Big Whoop que no recuerdo nada de todo ello, no parecían muy contentos con mi liderato en aquella ocasión, vaya usted a saber por qué. En fin, de cualquier modo, la promesa de un cómodo contrato gubernamental les puso los dientes largos, así que todo lo que necesitaba ahora era encontrar el dichoso contrato.

Mi luminosa inteligencia me señaló que, siendo mi mujer la Gobernadora de la isla, el asunto no debería presentar demasiados inconvenientes, por lo que me dirigí a mi/su casa. Eliminado el tipejo de la catapulta, Elaine estaba dentro, ocupada con sus papelotes; cogí el contrato gubernamental que estaba en la cómoda con porcelanas encima detrás de Elaine (no el que está sobre su mesa de trabajo) y me lo firmó sin más complicaciones. Además, cuando le comenté lo del barco me alargó su sello gubernamental en prueba de mi alta autoridad; estupendo.

Volví a hablar con Carla y con Otis, que se unieron a mi tripulación en cuanto les dí su contrato (no sé que tendrá eso de trabajar como funcionario, pero parece ser una magia muy potente...) Me encaminé nuevamente al Puerto y volví a hablar con la gorda inmensa, que esta vez no tuvo más remedio que cederme un barco, en vista de mi autoridad. La verdad es que la muy borde me largó una nave, que llevaba por mal nombre La Dulce Damisela, muy marinera y tal, pero... de color rosa. Personalmente, no tengo manías con los colores, pero aquello era un poco fuerte para un pirata legendario como yo, creo. Como la cosa no tenía remedio, me tragué mi orgullo y embarcamos rumbo a isla Lucro.

Isla Lucro: la aventura continúa

Había allí un montón de sitios por visitar y gentes con quien hablar, de modo que, haciendo uso de la proverbial libertad que caracteriza a la vida piratesca, me lancé de lleno a la tarea, sintiéndome en disposición de hablar con todo el mundo y visitar todas las tiendas y establecimientos sin orden ni concierto.

Puesto que mi brava tripulación se dedicó a disfrutar de su estancia en tierra, yo decidí dar un paseo por las inmediaciones. Para empezar, y frente a la tienda de cebos, localicé un simpático pato que inmediatamente pasó a mi inventario, aunque no sabía muy bien por qué. Visité a los abogados de la familia de mi mujer, quienes, después de marearme con todo tipo de barbaridades legales, me entregaron una carta manuscrita del abuelo Marley, que contenía algunos datos sobre la herencia familiar, depositada en el Banco de la isla, y una críptica referencia a algo muy misterioso llamado el "Insulto Definitivo".

Salí del bufete y me puse a hablar con Hugo, un antiguo pirata que ahora se dedicaba a comerciar con perfumes, espantosos, por cierto. Cogí un pulveriza-

dor vacío de un montón, y un frasco de perfume de encima del mostrador del negocio, por aquello de que podrían resultarme útiles más tarde.

Cuando llegué al banco, pude escuchar una conversación entre Brittany, una empleada, y un espécimen australiano con muy mal café, un tal Cangu Mandril, quien se cabreó muchísimo y rompió su bastón en dos. Observé este gesto y deduje, merced a mi preclara inteligencia, que semejante comportamiento podría serme favorable más adelante. Después de que aquel sujeto se marchase, hablé con Brittany y le pedí que me enseñase el contenido de la caja de seguridad del abuelo Marley, cosa que hizo, no antes de que le enseñase el sello gubernamental para probar mi identidad.

Mientras examinaba el variopinto contenido de la herencia, un atracador, de rostro extrañamente familiar (¿dónde había visto yo esa cara de cretino?) irrumpió en la cámara acorazada; al quitarse la máscara, pude comprobar que no tenía nariz, ni siquiera un poquito de ella. Tras arrebatarme la herencia de mi esposa, salió echando chispas, dejándome de paso encerrado en la cámara. Como nadie parecía capaz de ayudarme a salir desde el exterior, tuve que ingeniármelas solito para... esto... abrir en plan profesional la dichosa puerta.

Hurgando en mi caja de seguridad descubrí una caja de música y una botella de grog; además, recogí del suelo una espada, tres esponjas y un pañuelo bordado, bastante apestoso, por cierto. Me aproximé a la puerta y usé la espada para eliminar la bisagra inferior; aunque la espada se rompió, todavía fui capaz de emplearla entre la puerta y su jamba, haciendo un pequeño hueco. A continuación, puse las tres esponjas en el hueco y rocié el contenido de la botella de grog por encima de ellas (qué penoso desperdicio, caramba). De todos modos, creo que hubiera sido mejor no beberme aquel brebaje, porque la puerta saltó inmediatamente por los aires... Supongo que el abuelo Marley debería tener el hígado absolutamente blindado para ser capaz de tragar aquello.

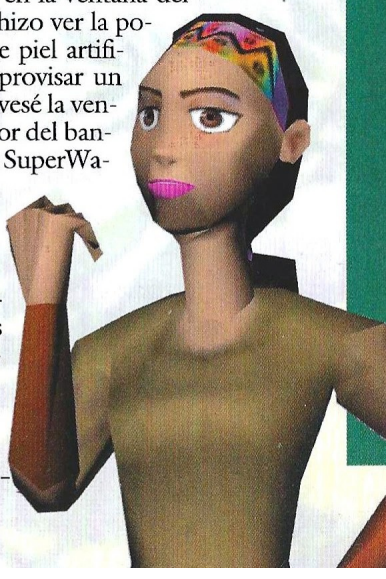
Por fin libre... bueno, no exactamente. Parece ser –todavía ignoro la razón– que me confundieron con el chorizo sin nariz que había asaltado el banco, por lo que el Inspector Canard me condujo cariñosamente al Palacio de Justicia, es decir, al trullo puñetero. Resulta que Otis también estaba allí por practicar la mendicidad, y el poli me aseguró que le pondría en libertad junto conmigo si yo conseguía probar mi inocencia. A pesar de mi aspecto fiero y arrogante, Canard decidió someterme solamente a arresto dentro de los confines de la isla, y me colocó en el tobillo un grillete vudú para asegurarse de que no intentaba huir alevosamente, cosa que ni se me pasó por la imaginación, naturalmente. Le mostré el pañuelo bordado en plan prueba, pero me contestó que aquello no era suficiente evidencia para probar mi candidez e inocencia, y que necesitaba pruebas más sólidas. Según salía, cogí una lata de grasa de pollo que me pareció útil para un futuro.

Me puse manos a la obra para resolver el crimen que tan injustamente se me imputaba, claro está. Volví al banco, pero el banquero estaba totalmente convencido de mi culpabilidad; intenté entrar en él, pero Canard me lo impidió rápidamente. Buscando otro medio para poder entrar, descubrí una alcantarilla cerca del banco, cuya tapa saltó fácilmente cuando hice palanca con mi espada, que luego cayó en el agujero. La tapa tenía una nota de amor escrita en ella, así que me la guardé en mis todopoderosos pantalones, por si acaso. A continuación, me dirigí hacia el Palacio de las Prótesis, atraído más que nada por el espantoso nombre del local.

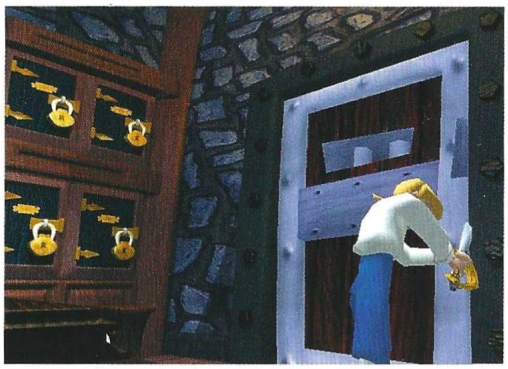
Entré allí y me puse a cascar con el propietario, Dave Ojomuerto, ciego cieguísimo y algo sordo; una joya de hombre, vaya. Tras un rato de charla, le pedí algún regalito, a lo que accedió no sin antes contarme una historia de amor espantosa, en la que tuve que decirle los nombres de los protagonistas, que coincidían, curiosamente, con los que leí en la tapa de la alcantarilla. Me entregó, el tío guarro, una piel artificial experimental de aspecto más que dudoso, que guardé en mi inventario no sin cierto repelús. Le dí a oler el pañuelo bordado, pero como estaba algo constipado, no fue capaz de ofrecerme una información completa sobre su propietario; sin duda, tendría que ofrecerle más datos olfativos antes de obtener una respuesta satisfactoria...

Entre la puerta y la ventana del local, observé una mano de madera que podría venirme muy bien; a pesar de la sordera de Dave, me oyó cuando intentaba tomar prestada (ejem) la mano, así que tuve que deleitarle con el sonido de mi cajita de música y actuar con gran rapidez, antes de que la melodía acabase, para que no notase mi... préstamo.

Volví hacia la alcantarilla y me fijé en la ventana del banco; mi luminoso cerebro me hizo ver la posibilidad de utilizar la repugnante piel artificial en la boca de la alcantarilla para improvisar un trampolín; tras botar un par de veces, atravesé la ventana y tomé tierra gentilmente en el interior del banco. Dentro del mismo, cogí un recipiente SuperWare, la marca favorita de cualquier pirata que se precie, y tiré de la cadena de la pared, lo que encendió las luces. Pude entonces ver una sospechosa sombra en la pared, que, tras una minuciosa investigación, resultó estar proyectada por unas napias artificiales que cogí inmediatamente. En aquel momento, Canard apareció y tuve que entregarle el botín, saltando a continuación por la ventana del banco.



LA FUGA DE MONKEY ISLAND



Tras el aterrizaje, olí repetidas veces (puajjj...) el pañuelo de Pete el Napias para intentar discernir los ingredientes únicos que componían su pestazo personal, para que Dave pudiera identificar correctamente al chorizo de marras a través de un perfume de fabricación casera. Acabada la repugnante operación, noté que madera, pescado, agua de pantano y flores eran los ingredientes principales de aquella obra maestra de la guarrería y el mal gusto; como ya tenía un pulverizador vacío, me puse a buscarlos de inmediato.

La Casa de los Bastones parecía un sitio tan bueno como otro cualquiera para comenzar. Mientras cotilleaba el interior del local, apareció nuevamente el amigo Mandril, demandando groseramente su nuevo bastón, puesto que el antiguo se lo había cargado en el banco, presa de monumental cabreo. Cuando se fue, recogí del suelo las virutas de madera que había en el lugar donde recogió el bastón. Hablé un rato con Freddie, el propietario, y me enteré de los peores miedos de Pete el Napias, entre otras cosas.

Entré en la Tienda de Cebos, y tras algo de charla con su dueño, tomé cebo gratis, guardándolo en mi SuperWare, y algo de agua del mismo sitio, que coloqué en mi pulverizador. Me llamó la atención un Circo de Termitas con vocación francamente artística, y utilicé la mano de madera para llevármelas, tras comprobar que el propietario del local se coscaba de mis repetidos intentos por privarle de sus mascotas si no usaba este medio para ello. Bien, bien. Ya me faltaban menos ingredientes para el famoso perfume...

Salí de la ciudad atravesando el arco y me dirigí hacia el pantano de las Brumas del Tiempo. Allí cogí agua de un charco con mi pulverizador, tras lo cual me encaminé a la casa de Cangu Mandril, cerca del pantano. En su jardín cogí una delicada florecilla para completar mi pócima, digo perfume, y entré en la casa, algo picado por la curiosidad. Hablé con el demencial Cangu, me enteré de sus terribles planes y, en vez de enfrascarme en una sesuda conferencia sobre los males del capitalismo de principios de siglo, que hubiera epatado al siniestro personaje, le desafié a un Duelo de Insultos en el que me sacudió de lo lindo. En venganza, y antes de irme, rocié su ornitorrinco disecado con una generosa ración de colonia (la que cogí de la tienda de Hugo), en vista de lo cual el muy bestia se cargó otro bastón, por lo que salió de inmediato hacia la ciudad a encargar otro.

Llegué a la Tienda de Bastones antes que él, y depositté las termitas sobre su nuevo bastón rápidamente. En consecuencia, a partir de ese momento el siniestro capitalista iría dejando tras de sí un reguero de pequeños montones de polvo de madera, que sin duda me serían muy útiles para seguirle la pista... ¡Qué pedazo de cerebro tengo, caramba!

De momento, fui a ver nuevamente a Dave, y tras combinar los ingredientes tan penosamente adquiridos en un apestoso brebaje, le rocié con él. No me dijo el nombre del ladrón, pero sí su alias que, por cierto, cambia cada vez que un intrépido pirata intenta acabar esta aventura (tendré que quejarme a Lucas Arts...) para que la cosa no sea demasiado sencilla. Para más inri, el burriciego me dijo que sin su mono, al parecer experto en informática nivel usuario, no sería capaz de extraer información de su complejo sistema de fichas de cliente, por lo que tuve que ser nuevamente yo quien desvelara el misterio. Resulta que cada una de las figuras de su controlador, cinco por rotor, equivalía a una letra del alfabeto, más o menos así: siendo el conejo (me suena de algo...) la primera figura, representa las letras de la A a la D; la siguiente, de la E a la H; la siguiente, de la I a la M; la siguiente, de la N a la S, y la última, de la T a la Z. Así, tras esta proeza digna solamente de mi persona, obtuve la dirección de la casa del chorizo desnarigado. Sólo había un inconveniente: necesitaba un reloj para poder orientarme en el pantano, siguiendo las horas expresada en la ficha que acababa de obtener...

Me dirigí al Muelle, y de camino, hablé un rato con Brittany. No parecía muy disgustada por haber perdido su empleo, y estaba decidida a dedicarse al mundo del espectáculo; en fin, hay a quien le da por peinar bombillas. Seguí por el Muelle hacia la izquierda, hasta que me topé con dos piratas, muy concentrados en una partida de ajedrez. Definitivamente, necesitaba el reloj que estaban usando aquellos dos pájaros de cuenta, aunque no me lo quisieron entregar así porque sí. Adoptando una famosa estrategia, de probada eficacia en todos los ámbitos de la vida, comencé a darles la brasa a tope, intentando romper su concentración y procurando que discutiesen entre sí. El más gordote resultó ser fácil de entretener, y el delgaducho estaba perdidamente enamorado de Brittany (qué mal gusto, leñe), hecho que exploté descaradamente en mi favor, hasta que ambos comenzaron a fallar movimientos y a intercambiarse lindezas del peor gusto, momento en que trinqué el reloj y salí por piernas.

Volví al pantano y coloqué el reloj sobre la balsa, subiéndome luego a ella. Seguí las indicaciones de la ficha, moviéndome a través de las brumas en las direcciones indicadas, hasta llegar a una curiosa verja cerrada donde me dí de bruces con un duplicado exacto de este servidor, gracias a un inexplicable desgarro en el continuo es-

pacio-tiempo (tiembla, Einstein...). El intruso se identificó como el mismísimo Guybrush Threepwood en persona, y debía de serlo, porque averiguó el número que yo estaba pensando instantáneamente, número del que tomé nota mental, por si acaso. Además, me dio algunas cosas, entre las cuales se hallaba una llave que usé para abrir la verja.

Seguí mi camino y no tardé mucho en encontrar de nuevo a mi doble, pero esta vez de otro lado de la dichosa verja. Tuve que poner especial cuidado en repetir la conversación anterior en orden inverso, y en devolverle los objetos que me había dado exactamente en el mismo orden, entre otras cosas porque era él quien esta vez tenía que abrirme la puerta; el tercer objeto se devolvió automáticamente, con lo que sólo tuve que preocuparme por los dos primeros. Por satisfacer mi siempre ansiosa necesidad de conocimiento, me dio por enredar algo la conversación, lo que provocó la inmediata aparición de un agujero de gusano, que me devolvió al punto de partida, es decir, a la orilla del pantano... caprichos del espacio-tiempo. No obstante, volví a donde antes me hallaba e hice las cosas como acostumbro, es decir, muy bien; al poco tiempo, me encontraba en la guarida de Pete el Napias.

Acercándome hasta la ventana de la choza, pude escuchar una interesante conversación entre Cangu Mandril y el apestoso chorizo. Cuando el australiano infame salió de la cabaña, decidí tenderle una trampa a Pete. Unté el felpudo con la lata de grasa de pollo y tiré al pato por la ventana, acordándome de mi conversación con Freddie, el fabricante de bastones. El caco salió pitando de su casucha, sólo para resbalar en la grasa de pollos y emprender un vuelo que le llevó a aterrizar en el interior de la trampa para centollos cercana... ¡Ya estaba en el bote!

Por cortesía de Lucas Arts, nos ahorramos el camino de vuelta y aparecimos instantáneamente en el Palacio de Justicia. Canard decidió retener a Pete por otros cargos, pero no acababa de convencerse de mi inocencia, el muy jorobado. Necesitaba desesperadamente encontrar los bienes robados y demostrar la implicación de Pete en el asunto. Como ahora sabía que Mandril era cómplice del chorizo, me dirigí a su casa, donde le acusé de todo lo que se me ocurrió, y le engañé diciéndole que ya había visto el botín de Pete. No acabó de creérselo, pero de todos modos se fue a investigar. Gracias a mis queridas termitas, seguirle fue un juego de niños. En breve llegamos a una laguna secreta, donde observé al tiñoso hasta que se marchó; localicé fácilmente la entrada secreta a su cueva y entré en ella. Oprimiendo un botón rojo muy adecuado, pude ver una caverna submarina con el tesoro en su parte central, así que tendría que localizar una entrada bajo el agua para poder acceder a ella. Sin cortarme un pelo, me sumergí en aguas profundas para comprobar de inmediato que la famosa transparencia de la aguas caribeñas era un cuento para turistas; veía menos que un galápago en lejía (¿sería más apropiado para el contexto decir "...menos que un mono muerto"?) y no era capaz de orientarme en el oscuro líquido. Afortunadamente, comenzaron a pasar por allí bandadas de pececillos luminiscentes, así que abrí mi SuperWare lleno de cebo y trinqué por la faja al primero que se me acercó. Se hizo la luz, y gracias a ello a y a la famosa capacidad de mis pulmones en situaciones subacuáticas, distinguí a mi izquierda la entrada a la cueva. Ya en ella, recuperé todo lo robado, incluyendo un pequeño tornillo de latón, de valor incalculable, como luego se vería.

De nuevo en el Palacio de Justicia, por fin se hizo ídem con vuestro ídolo, cuando le dí a Canard el pequeño tornillo, que resultó ser la evidencia final que incriminó a Pete el Napias. Después de devolver el dinero robado, me quitaron el grillete y pude volver, junto con Otis, a la isla Melee.

De vuelta en isla Melee, y más aventuras, claro

De vuelta en casa, me dirigí rápidamente hacia mi mansión, para contarle a mi mujercita las buenas noticias que traía de isla Lucro. Resultó ser que su oponente en las elecciones a Gobernador, el taimado Charles L. Charles, no era, realmente, otro que... ¡el demoníaco pirata LeChuck, a quien yo creía haber destruido para siempre bajo una montaña de bloques de hielo en mi anterior aventura! Así pues, tuve que tomar la inmediata determinación de comenzar mi búsqueda del Insulto Definitivo, fuera lo que fuese, para impedir los planes de mi archienemigo. Mi esposa me sugirió que comenzase la búsqueda hablando con la Señora del Vudú, una vieja amiga, en la Casa Internacional del Mojo que hay en la ciudad; como los deseos de mi mujer son órdenes para mí, encaminé mis pasos hacia el local.

Una vez dentro, me llamó la atención una curiosa mesa en forma de mano; a base de enredar un poco, descubrí que su dedo índice parecía distinto de los demás, y cuando lo usé, mi vieja amiga apareció instantáneamente... ¡cómo le gusta el teatro! Disfruté de una agradable y enriquecedora conversación con ella, sobre el pasado, sobre el presente y sobre el Insulto Definitivo. Además, cuando le pregunté sobre la herencia familiar, lanzó sobre los objetos que la componían varios hechizos, con el fin de revelar entre toda aquella morralla los que en realidad eran importantes, entregándome un collar, unos pendientes y una pluma. No obstante, el cuarto objeto no se encontraba en el cofre,

La Fuga de Monkey Island

y solamente me pudo decir sobre él que era azul y que se encontraba en algún lugar de la isla Melee. También me dio alguna idea sobre quién pudiera ser el propietario de los otros tres...

Definitivamente, para serenarme un poco y conseguir centrar mi espléndido cerebro en los problemas a los que me tendría que enfrentar esta vez, necesitaba un buen trago de grog, por lo que me dirigí tan contento hacia el Scumm, para encontrarme con la desagradable sorpresa de que lo habían convertido en el bar Lua, monísimo, todo de "diseny", lleno de pijos y sin una sola gota de grog. Eso sí, había todo el maldito sushi que pudieras devorar, junto con una camarera que se movía más que un gargajo en una sartén; espléndido. Meditando profundamente sobre lo efímero de nuestras ilusiones y tal, resolví tomarme el trago en la máquina de grog que había en el Puerto, por supuesto sin llevar ni un triste doblón encima. Cuando llegué allí, observé que en la ranura de las monedas había una atascada; la cogí y la introduje en la máquina. Ésta necesitó ehh.. un pequeño tratamiento de shock, pero al final me dio mi bebida. Al intentar bebérmela, la voz de mi querida esposa me dio la brasa con los peligros que supone beber en el trabajo, así que decidí guardar la lata para una mejor ocasión.

Siempre buscando amigos por la isla, con quienes poder charlar sobre mis problemas, decidí visitar al viejo Meathook. Entré en su casa y me puse a charlar largo y tendido con él, hasta que me comentó su nuevo hobby, la pintura a la cera. Me enteré de que fue precisamente él quien dibujó un mapa para Elaine, como regalo de boda de parte del Abuelo Marley. Obviamente, y según me indicó mi acerada mente, ése era el cuarto objeto que faltaba en el cofre; desgraciadamente, ya no lo tenía consigo; pintó sobre él un paisaje y lo vendió. Con las ideas un poco más claras, me dirigí de nuevo a la ciudad, no sin antes coger un pincel que había junto a mi amigo.

Ya allí, entré en el bar Lua y, haciendo de tripas corazón, me puse a rajar con todo el mundo. Me senté en el taburete central de la barra del bar, observando divertido el canal lleno de barquitos que traían las comandas a los clientes, así como el mecanismo que lo hacía funcionar; en ese momento, una pintura a la cera que había en la pared de enfrente atrajo mi atención. Por si acaso se tratase de la famosa obra de Meathook, me dispuse a entrar en acción. Llamé a la superhiperactiva camarera y le pedí algo cocinado (no le dije dónde podía meterse el sushi; pirata, siempre; descortés con una dama, jamás), que resultó ser un pescado absolutamente llameante. Me quedé esperando mi plato, que vino hacia mí de modo inconfundible; saqué mi pincel del inventario y escogí la opción que me permitiría atascar el mecanismo de los barquitos con él; esperé a que el amenazador pescado comenzase a volver hacia la cocina, por el canalito de agua, y, en el momento en el que pasaba por detrás de la columna que había a mi derecha, encasqueté el pincel en el mecanismo. Todos los barquitos se pararon, incluido el que contenía mi comanda; dado que soy un tipo listo, lo hice de tal manera que se detuvo justo bajo el cuadro de enfrente, con lo que la cera que lo cubría comenzó a derretirse...

Inmediatamente, y como salido de un frenopático (lo digo por su atuendo), apareció el chef, a ver qué demonios estaba pasando; aprovechando su disgusto, me deslicé rápidamente hacia la cocina y vertí el contenido de mi lata de grog en la máquina de vapor que hacía funcionar los barquitos; mi ardoroso pescado tendría así todo el tiempo necesario para derretir la cera del cuadro. A mi vuelta al restaurante, el chef me entregó el cuadro y, con él, el tan deseado mapa que mi amigo Meathook había pintado muchos años atrás.

A toda velocidad, me dirigí hacia el Puerto, donde mi fiel piloto, el señor Queso, me aguardaba al lado de la Dulce Damisela. Nada más llegar, se me ocurrió utilizar los tres objetos que me dio la Señora del Vudú en el mascarón de proa de mi... singular navío, con resultados francamente espectaculares; en mi vida había visto un mascarón de proa tan borde, malhablado y malhumorado, francamente. Bueno, tampoco había visto nunca un mascarón de proa parlante, la verdad sea dicha. Con todo y con eso, cuando le entregué el mapa lo cierto es que fue de gran ayuda a la hora de indicarnos la dirección de la isla donde podríamos hallar el Insulto Definitivo, además de hacerme un pequeño bosquejo de la apariencia del famoso talismán vudú.

El resto de mi tripulación apareció de inmediato, junto con mi querida Elaine, a quien devolví su sello gubernamental; zarpamos hacia la isla Jambalaya con buen viento hinchando nuestras velas.

Isla Jambalaya: a la búsqueda del Insulto Definitivo

Qué barbaridad. Nada más llegar a la isla Jambalaya, me dí cuenta de que, gracias al impulso del sinvergüenza de Mandril, aquel otrora hermoso nido de salvajes piratas había sido tomado al asalto por franquicias de moda, domesticando a sus habitantes y relegándoles al olvido, para recibir a todo tipo de turistas pelmazos, en busca de edulcoradas emociones de fin de se-

mana (vaya pico que tienes, Guybrush...) En fin, me dispuse pacientemente a explorar todos y cada uno de los rincones de la isla y a hablar con todo el mundo, incluyendo a los apestosos turistas a quienes no había manera de convencer de que yo, contra viento y marea, seguía siendo un AUTÉNTICO pirata, hombre.

Me dirigí de inmediato hacia el Planeta Threepwood, para encontrarme en la puerta con mi amigo Murray, el cráneo parlante, que hacía las veces de gorila y de RR.PP. del local, si bien de una manera un tanto... peculiar, por así decirlo. Entré en el local, solamente para contemplar cómo se las habían apañado para afanar tantos recuerdos de mi vida y para hablar con la gente que había dentro. Después de tan asombroso paseo por mi propia vida, me dirigí hacia el Bucanero Estelar. Ví una taza de café junto a las plantas de la ventana, y la cogí nada más entrar en el local. Comencé una conversación con una turista gorda y pesada que se encontraba junto al expositor de souvenirs y, tras un momento de distracción, le levanté lindamente una taza del local que había comprado como recuerdo. Hablando más tarde con el camarero, cogí un espantoso pastelito relleno de Schmear Whiz, por gentileza de la casa, y le pedí al empleado que llenase mi taza con un poco del mejunje conocido como Grogoccino, cosa que hizo de inmediato.

A continuación, encaminé mis pasos hacia la estatua del centro de la ciudad, y entablé conversación con el turista que allí se encontraba. Tras mostrarle el boceto del Insulto Definitivo, me di cuenta de que el sombrero de bronce que le faltaba a la estatua era parte integrante del talismán que andaba buscando; me comentó que el hijo del pirata LaFeet vivía en una isla cercana. Me fui hacia la Microgroguería y encontré dentro a Carla, con una tajada como la de un templario, por cierto. Hablé con ella para intentar consolarla, pero no logré gran cosa, la verdad. Charlando con el camarero, le pedí un buen copazo, y el tipejo, a pesar de mi aspecto mundano y endurecido, me pidió que le enseñase algún tipo de identificación, por aquello de constatar mi edad, supongo. Como no disponía de semejante chorrada, me sirvió un grog flojucho que, en vista de su escaso poder colocante, decidí guardar para mejor ocasión. Dijo algo así como que aquel brebaje no podría ni emborrachar a un loro...

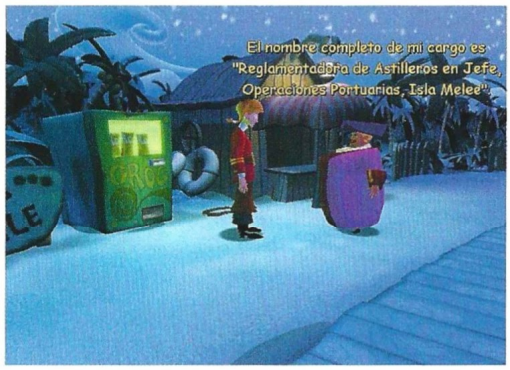
De vuelta en el Puerto, usé el bote de remos para ir a visitar al hijo de LaFeet. Llegué al atolón Knuttin después de un breve paseo, una breve entrevista con un zumbado que se llamaba Almirante Casaba, y un breve sobresalto a causa de unos cañonazos de nada. Al llegar a la isla, solamente encontré unos cuantos despojos de quienes habían sido feroces piratas, viviendo en chabolas... maravillas del marketing, supongo. Algunos estaban siendo... ¿¿rehabilitados?? en una espantosa academia, dirigida por una gorda bajita, con un acento que me resultó muy familiar; otro, se dedicaba, sin gota de público, a hacer funcionar un pequeño teatro de títeres.

Me acerqué al teatrillo y hablé con las dos marionetas. Al hablar con la que tan digna y acertadamente me representaba, le pedí hablar con el marionetista, cosa a la que accedió tras un par de intentos. El pirata parecía despistado, y se asustó cuando le pregunté por el Insulto Definitivo; al enseñarle mi boceto, aquello ya fue el acabóse; salió corriendo y abandonó sus títeres, que por supuesto recogí.

A continuación, visité la academia de Transmogrificación Pirata, y le pedí a su directora que me matriculase en el cursillo, casi por pura curiosidad. Escuché, sin poder llegar a creer lo que estaba oyendo, sus particulares métodos de lavado de cerebro, hasta que llegó el momento de someternos a un examen final. Contesté a las tres preguntas que me hizo con toda la sinceridad del mundo y, por supuesto, dejándome llevar por mi alma piratesca e indomable; todo el mundo palmó el examen, pero yo, que siempre he destacado en todo cuanto he hecho, recibí además un hermoso gorro de burro, por gentileza de aquella gorda pelmaza. Me había fijado, durante las clases, en un cofre repleto de chismes confiscados a los alumnos por la profe, y supuse que podría contener objetos interesantes, así que decidí echar un vistazo de cerca. Como no había forma de quitarme a la "seño" de en medio, usé astutamente la alarma contra incendios del exterior de la academia, comprobando que aquel espanto de mujer tomaba las de Villadiego cada vez que la oía, picando todas las veces. En un par de viajes al cofre, me hice con un silbato para loros y una baraja pirata algo desportillada, pero que supuse de utilidad. Luego me fui a dar un paseo por la playa.

Allí me encontré con un par de piratas en animada conversación; en cuanto llegué, la pirata de mi izquierda salió corriendo, justo a tiempo de evitar un cañonazo que el chiflado de Casaba había dirigido contra nosotros; su imparable tendencia a disparar contra cuantos grupos de tres piratas divisase me podría resultar útil algo más tarde... Mantuve una animada charla con el pirata grandote, enterándome de que se trataba de Jumbeaux LaFeet, hijo del pirata a quien estaba dedicada la estatua del centro de isla Jambalaya, y que él mismo había robado el sombrero de la misma, para enterrarlo bajo un peñasco de la playa. Hasta aquí, todo estupendo; sin embargo, el muy paleto no se acordaba concretamente de cuál era la roca en cuestión. No obstante, sus loros podrían serme de gran ayuda. Puesto que uno de ellos siempre decía la verdad y el otro siempre mentía, lo primero era saber quién es quién. Me dirigí hacia las rocas de la playa e hice sonar el silbato para loros.

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



En cuanto aparecieron los dos pajarracos, les di de beber, a uno de ellos, un trago de grogoccino; a otro, un trago de grog flojucho. El que ingirió el café comenzó a moverse sin parar, de un lado a otro; su compañero agarró una cogorza importante, tambaleándose de modo ostentoso. Para completar la identificación, les hice una pregunta sobre mi nombre o sobre un serio problema matemático y, voila, ya estaba claro cuál era el loro de cuyas respuestas debía fiarme...

Con una buena dosis de santa paciencia, comprobé una por una las rocas de la playa, preguntando al loro correcto si el sombrero se encontraba debajo o no; aproveché para preguntar también en qué dirección debía buscar, y al cuarto o quinto intento, di con la roca en cuestión; supuestamente, bajo ella se encontraba el objeto que estaba buscando. Ahora el problema era mover la gran masa de piedra; desde luego, yo solo no sería capaz de hacerlo, así que habría que buscar otra solución. Recordé la peculiar manía del loco Casaba y, echando mano de mi inventario (disponía de dos "piratas" en él...), improvisé una guiñolada con las marionetas de la playa, dirigida al amigo Casaba, por supuesto. Hice que los muñegotes discutiesen, porque LeChuck insultó a Guybrush, y el truco funcionó a la perfección...

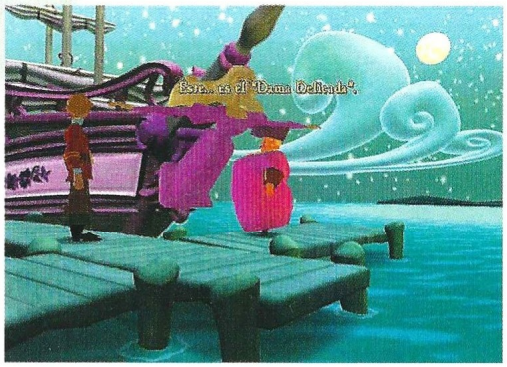
Después de los explosivos resultados de mi espectáculo de títeres, rebusqué en el cráter hasta encontrar el dichoso sombrero de bronce; volví a mi bote y puse rumbo a isla Jambalaya, evitando, por si acaso, el barco de Casaba. Desembarqué al sur de la isla, y me acerqué a la Casa Ostentosa a ver qué se cocía por allí. Para mi sorpresa, encontré al bueno de Stan, a quien ya conocía de aventuras anteriores, dedicado esta vez al lucrativo negocio de la Multipropiedad. Pensé que lo peor había pasado tras contemplar su horrorosa chaqueta, pero en cuanto abrió la bocaza, supe el calvario que me quedaba todavía por delante. En fin, cogí uno de los folletos que ofrecía y un bote de pegamento que había bajo la ventana izquierda de su casa y le pegué un trago al grogoccino, antes de pedirle que me contase todo su rollo, para obtener un vale por un menú a canjear en Planeta Threepwood. De no haber sido por el café, supongo que no habría podido soportar la terrible paliza verbal que me propinó, pero, al rato, ya tenía en mi poder el vale. Creo que también habría podido obtener el vale utilizando el bote de pegamento con el manatí mecánico de la Microgroguería y montándolo durante un par de horas, pero, la verdad, no sé cuál de las dos pruebas hubiera resultado más tremenda...

Todavía vacilante por el esfuerzo, huí de los territorios del indiscutible rey de los brasas y me dirigí hacia una gran roca, donde se estaba celebrando un campeonato de saltos de trampolín. Ví saltar al actual campeón, un tal Marco Polo, y luego hablé con él un rato (no sé si sería debido a su acento, pero me recordaba un tanto a mi psiquiatra...) Tras escuchar todas las sandeces que me contó, le desafié a competir, para lo que tuve que visitar a los jueces y solicitar un certificado de aptitud, cosa que conseguí con cierto esfuerzo... Le entregué el certificado a mi rival y, tras un cambio de ropa, me dispuse a competir contra él.

Mi primer salto fue, cuando menos, espectacular por lo birrioso, pero, armado de valor, me dirigí hacia los jueces, preguntándoles el motivo de las bajas puntuaciones que me estaban dando. El gruñón, el de la izquierda, admitió que estaba comprado porque necesitaba la pasta para mantener a su pelirroja esposa, sus pelirrojos niños y su perro pelirrojo. Su careto me parecía familiar, así que le enseñé el folleto de multipropiedad, donde aparecía junto a una rubia en absoluto pelirroja, que era, en absoluto, su pelirroja mujer. Espabiló a la velocidad del rayo, sutilmente apoyado por mi cariñoso comentario sobre la materia. El juez más sabio, el del centro, me dijo que salpicaba demasiado, y el juez jipioso, el de la derecha, me comentó que debía de imitar los movimientos de mi rival durante el salto para mejorar mis puntuaciones.

Como cada uno de los saltos de Marco Polo estaba compuesto por una serie de tres o cuatro movimientos, anunciados con antelación al salto, solamente tuve que fijarme en ellos y repetirlos a la perfección. El Pase por la Quilla lo conseguí con la barbilla hacia arriba, el Barril de Ron con la barbilla hacia abajo, el Alfa Monkey con la barbilla hacia la izquierda, y el Espadachín Girador con la barbilla hacia la derecha (me explico, ¿no?). En cuanto empecé a correr por el trampolín, me programé con claridad los movimientos de mi salto, y con cierta antelación. Gracias a los genios de LucasArts, por cada movimiento correctamente ejecutado, una estatua dorada de pie aparecía ante mí; si la estatua no estaba de pie, mala señal...

Por supuesto, para reducir las salpicaduras utilicé el estupendo gorro de burro que tan gentil e inmerecidamente me habían proporcionado en el atolón Knuttin y, en un par de saltos, empaté en puntos con mi rival, lo que impepinablemente forzaba a un desempate. Como estaba muy claro que yo no podría hacer las cosas mejor que él, era evidente que debería lograr que el plasta del bañador a rayas las hiciese peor que yo. Dicho y hecho; me acerqué al vestuario y le endilgué al frasco de aceite de bebé foca un pegote de Schmear Whiz, no sin antes masticar el horrible pastelito. Puesto que era yo quien había empatado, yo hice el primer salto, sin preocuparme demasiado de la combinación, la verdad sea dicha; de cualquier manera, mi treta funcionó bastante bien, según se pudo comprobar, y, tras darme el gustazo de torturar psicológicamente un ratito al humillado ex campeón, recogí mi ansiado trofeo, parte integrante del Insulto Definitivo.



Ya de vuelta en la ciudad, entré en el Planeta Threepwood y le pedí cualquier cosita a la camarera, fiel reflejo de mi adorada Elaine, por cierto. Para pagar, exhibí orgulloso mi vale, que tantos dolores de cabeza me había costado conseguir; a cambio del mismo, simplemente me trajeron un bebedizo en una jarra en forma de cabeza de mono. Cuando me lo quise llevar, la tía borde de la camarera me dio el alto, así que no me quedó más remedio que ingeniármelas para conseguir mi propósito. Después de algo de charla con el pirata jovial, me hizo una caricatura de pie con la jarra en la mano. Combiné, en mi inventario, la caricatura con el pegamento y con la jarra del Bucanero Estelar, y conseguí engañar a la dichosa camarera.

De vuelta al Puerto, puse inmediatamente rumbo a isla Melee, donde el nuevo gobernador me hizo objeto de un caluroso recibimiento, en compañía del canalla de Mandril, detallándome sus diabólicos planes antes de vaciarme completamente los bolsillos y exiliarme en el lugar más terrible de la Tierra... ¡la Isla del Mono!

Isla del Mono: atrapado allí de nuevo...

Según pude comprobar por el mapa, me aguardaba una ingente tarea en la maldita Isla del Mono; cuando, presa de la desesperación más desesperada, estaba a punto de tirar la toalla, Timmy, mi monillo favorito, me dio la bienvenida y me devolvió los ánimos perdidos; vuelta a empezar... Leí la nota en la playa y me fijé en el único manojo de plátanos que al parecer quedaba en toda la maldita isla.

Caminé hacia el interior de la isla e hice una parada en el campamento, para encontrarme con mi viejo amigo Herman Toothrot, completamente desmemoriado, el pobre. Antes, había leído la nota pinchada en la cabaña y cogido el coco del suelo, así que, tras un rato de charla, por no decir de monólogo, noté su total amnesia. Le pregunté qué era lo último que recordaba y, ante su respuesta, le aticé un cocazo en todo el idem, ante lo cual recordó una botella de leche junto a un río de lava, cosa que, desde luego, me sonó a chino. No obstante, recordé que en mi mapa había un río de lava, así que por allí debían de ir los tiros.

De todos modos, me dirigí hacia el camino que llevaba al cañón; junto al cactus de la derecha, tomé prestado un recogedor de plátanos y ojeé la entrada a la mina. Volví a la playa y cogí todo el manojo de plátanos con mi flamante herramienta; le di uno a Timmy, que se lo jamó tan contento y comenzó a seguirme, sin duda por lealtad a mi persona. Volví a la mina, alimentando a Timmy cuando dejaba de seguirme. Exploré el interior de la mina, sin encontrar, de momento, nada práctico. Sí que observé la gran cantidad de raíces que había en su techo, tomando mentalmente nota del dato. Me encaminé a la gran puerta de metal que había al fondo y abrí su trampilla inferior; arrojé dentro un plátano y mi fiel Timmy entró por el agujero como una exhalación; cerré rápidamente la trampilla y miré por la ventana superior de la puerta; tiré otro plátano por allí, con lo que mi simiesco amigo trepó para alcanzarlo, abriendo la puerta del todo. Me introduje por el nuevo pasaje y caí a una habitación repleta de chismes mecánicos, usando a continuación mi recogedor de plátanos para recuperar un cortador de malezas que se había enganchado en el aparato del centro de la sala. Salí de la sala y de la mina, seguido por Timmy.

Enderecé mi rumbo hacia la zona donde había visto el campo de lava y localicé la famosa botella de leche, con tan mala suerte que, antes de que pudiera hacerme con ella, el puñetero mono la trincó y la envió volando por los aires, aterrizando la botella en una de las pequeñas islas localizadas en el lago de lava. Estupendo; a ver cómo me las ingeniaba yo para recuperar el recipiente. Reprimiendo mis ganas de estrangular al patoso simio, me dirigí hacia la Catedral y entré sin pensarlo dos veces. La decoración era de lo más tétrica, festejando continuamente a mi archienemigo, que aparecía representado en vidrieras y objetos diversos. Nada más entrar, reparé en un gran cráneo de piedra que había sobre la puerta, con dos pequeños escudos sobre los ojos. Utilizando el recogedor de plátanos me hice con ellos y, al observarlos más de cerca, descubrí que eran mucho más parecidos a dos címbalos que a dos escudos. Crucé el puente y entablé conversación con un curioso personaje, el Padre Rasputín, un clérigo fantasmal que era algo así como el maestro de ceremonias de la... ¡Iglesia de LeChuck! Cosas veredes, como decía el otro; el diablo, harto de carne, se mete a fraile.

Para más guasa, hasta celebraban matrimonios por el rito de LeChuck, uno de cuyos fastos consistía en un paseíto en tronco por el río de lava. Después de insistir un par de veces, conseguí que aquel fantasmón me dejase probar, pensando, claro está, en recuperar la botella de marras. Después de un violento descenso hacia el lago de lava, entré en un pequeño laberinto de islas, distinguiendo perfectamente la botella que tenía que recuperar. Al rato, tras dar unas cuantas vueltas, me dí cuenta de que el truco estaba en seguir girando hacia la izquierda en el momento en el que iba a llegar a la curva que me conduciría de nuevo a la Catedral, procurando golpear los troncos que obstaculizaban el camino, para despejarlo. Además, cuando golpeaba uno de ellos, ganaba un poco de inercia que me permitía variar el rumbo hacia mi objetivo; no obstante, los troncos volvían con cierta rapidez a su sitio, así que tuve que actuar tan deprisa como pu-

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

de, utilizando el recogedor de plátanos para coger la botella en su momento. En una de las vueltas, observé una zona junto al lago de lava llena de maleza, zona que mentalmente anoté, por si las que vuelan.

Ya con la botella, dejé que mi tronco se desplazase nuevamente hacia la Catedral, salí de ella y fui al encuentro de Herman. Le enchufé un botellazo con toditas mis ganas, que no eran pocas, y recordó un acordeón, el muy marrajo. A buscar el acordeón, claro está. La totalidad de la parte norte de la isla estaba fuera de mi alcance gracias al río de lava, por lo que me encaminé hasta el Mirador para intentar localizar otra ruta que me llevase hasta allí. En el Mirador me encontré con un gran montón de piedras y varios túneles de formas extrañas, con raíces a mitad de camino en algunos de ellos. Según pude comprender, no sin cierto esfuerzo, se trataba de provocar una colisión entre dos piedras, de modo que una de ellas se introdujera por el agujero inferior central para, al igual que las otras, salir disparada hacia un objetivo distinto, que no era otro que el lago de lava que acababa de dejar atrás. La sincronización a la hora de resolver esta cuestión resultaba crítica; había que estar preparado para soltar la siguiente piedra en cuanto la anterior hubiese tocado la raíz; comprobé, después de múltiples pruebas, que los mejores resultados se obtenían lanzando la siguiente piedra en cuanto la raíz tocada por la anterior dejaba de moverse. La vida es injusta; no todos somos iguales, es decir, que casi ninguno podéis igualar la fuerza de mi brazo o el filo de mi cerebro; por lo tanto, allá va la combinación: piedra uno al tubo de la derecha, piedra dos al tubo del centro, piedras tres y cuatro al tubo de la izquierda. De nada.

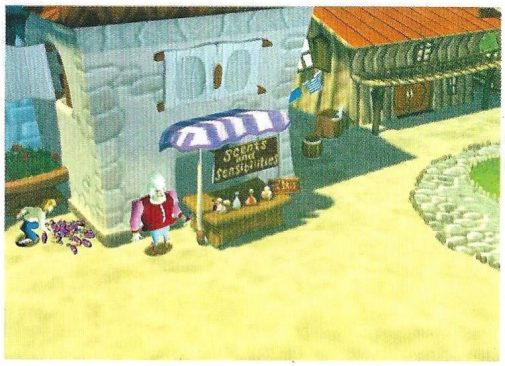
La roca salió efectivamente volando y creó una pequeña presa al impactar contra la lava. Volví a pedirle al fantasmón de Rasputín un viajecito en tronco y, tras la consabida bajada, me dejé flotar, giré a la izquierda y otra vez a la izquierda para entrar en el hueco. Bajé del tronco, subí la cuesta a mi izquierda y pateé la palmera que allí había para crear un puente sobre el abismo de lava. Luego, volví a bajar la cuesta y usé el cortador de maleza en las plantas que allí había, con excelentes resultados en las minas de abajo, según pude ver. A continuación, crucé el puente de piedra y me encaminé hacia la parte norte de la isla. Al llegar al cruce, tomé derechito hacia Ciudad Mono, donde me esperaba alguna que otra sorpresa. Nada más llegar al pueblo, me puse a charlar con JoJo Jr., jefe de la aldea, quien, entre otras cosas que prefiero no recordar (creo que fui el culpable de la muerte de su padre), me dio gran cantidad de datos sobre diversos temas. Por cierto, el sombrero que mi nuevo amigo llevaba puesto era, ni más ni menos, el famoso sombrero de bronce que tanto trabajo me costó encontrar. Cuando le pedí que me lo diera, me dijo que "nasti de plasti", que era un sombrero honorífico que solamente podía llevar el campeón del Monkey Combat, una disciplina marcial arcana y extraña. Tal y como me temía, me iba a tocar aprender el complejo estilo de lucha y derrotar al JoJo para recuperar el maldito sombrero. Pero aquello podía esperar, de momento.

Me adentré en el pueblo y vi a un mono en una cabaña haciendo sonar un acordeón, que supuse podría ser el de mi amigo Herman. Ni corto ni perezoso, seguí mis impulsos y utilicé mis címbalos para acompañar al simio, que saltó desde su cabaña, me tiró el acordeón y me cogió, a cambio, los címbalos, subiéndose de nuevo a tocar tan feliz. Con el instrumento recuperado, deshice todo el largo camino hasta el campamento de Herman y, como seguramente habéis adivinado, le aticé un acordeonazo en la sesera poniendo en él toda mi alma... ¡ya estaba hasta el gorro de aquel jueguecito chorra!

De pronto, y poco a poco, la gran sorpresa. Herman resultó ser nada menos que el abuelo de mi mujer, Horacio Torquemada Marley, Gobernador de Isla Melee. Desde luego, el sujeto resultaba igual de borde que su nieta, y no respondió con agrado a mis muestras de cariño; en fin, peor para él. Me contó que el Insulto Definitivo de Kangu no iba a funcionar sin una cuarta pieza que solamente Elaine tenía; poco nos figurábamos que en aquellos momentos ya la habían hecho presa los hombres de LeChuck. Así, llegamos a la conclusión de que debíamos fabricar nuestro propio Insulto Definitivo para tomarle la delantera a los malos.

Todo lo necesario para crear nuestro talismán se hallaba en la Isla Monkey, comenzando por una pieza particular que Herman, digo, Horacio, me entrego. Solamente necesitaba reunir un sombrero de bronce, una cabeza de mono gigante y una estatua de oro. Había llegado la hora de desafiar a JoJo por la posesión del sombrero, así que me encaminé hacia su ciudad. Por el camino, tuve que librar una buena cantidad de peleas estilo Monkey Combat para aprender los secretos de la lucha, muy complicada, por cierto. La verdad es que tuve que echar mano de toda mi reserva de paciencia para poder triunfar. Me explico.

El Monkey Combat, según me dijo JoJo, puede aprenderse más fácilmente a base de imitar lo que hace el contrario, aunque así se pierden muchos combates. Este estilo de lucha está basado en cinco posturas distintas, a saber: Simio Ansioso, Babuino Bobo, Chimpancé a la Carga, Mono Borracho y Gibón Cojo.



Cada postura tiene la particularidad de que vence a otras dos, así que mi primer objetivo era aprender la jerarquía de los movimientos, es decir, cuál derrotaba a cuáles otras. Además, para pasar de una postura a otra, hay que aprender cuatro insultos en lenguaje de mono, que son Ack, Eek, Ooop y Chee. Cada insulto trabaja en dos direcciones, es decir, si para pasar de Mono Borracho a Gibón Cojo tuve que decir Ack, Ooop, Chee, tendría que utilizar la misma combinación para pasar de Gibón Cojo a Mono Borracho. Complicado, ¿verdad?... ¡¡¡QUE ME LO DIGAN A MI!!!

Desde luego, esta fue la parte más difícil de mi aventura. Para colmo de males, y gracias a los chicos de LucasArts, las combinaciones de insultos y las jerarquías de posturas varían de juego a juego, con lo que lo siento mucho por vosotros, piratillas aficionados. Lo cierto y verdad es que la mejor manera de aprender el Monkey Combat es prepararse una tabla en la que se puedan reflejar todos los datos, e irlos rellenando poco a poco, a base de perder combates, hasta que empiezas a ganarlos. La cuestión está en ampliar a tope la barra de salud, porque JoJo era un tipo duro de roer, palabra de honor. Para forzar un empate entre aquellos monos, canijos pero peligrosos, y yo, no tenía más que adoptar su misma postura, lo que se conseguía repitiendo tres veces cualquiera de los insultos. Al final, cuando conseguí anotar todas las jerarquías y todos las combinaciones de insultos para cambiar entre las diferentes posturas, además de haber derrotado a mogollón de monos, incluyendo a uno bastante bruto, pude desafiar al mismísimo JoJo.

Cuando, inevitablemente, mordió el polvo, me hice con su sombrero de bronce. Salí de su pueblo y me encaminé hacia la cabeza gigante de mono. Tras un muy detenido examen del coco del simio, coloqué el sombrero sobre su cabezota y utilicé mi recogedor de plátanos –¡qué chisme tan requeteútil!– en su nariz, para abrir su bocaza. Entré después en la cabeza y localicé la sala de control; aquello era cada vez más flipante. Noté una ranura en la que encajaba perfectamente el símbolo gubernamental de Horacio, haciendo las veces de palanca de encendido...

Lo que pasó a continuación es absolutamente digno de verse, por lo que no os lo voy a contar para no estropearos la divertida sorpresa que yo disfruté...

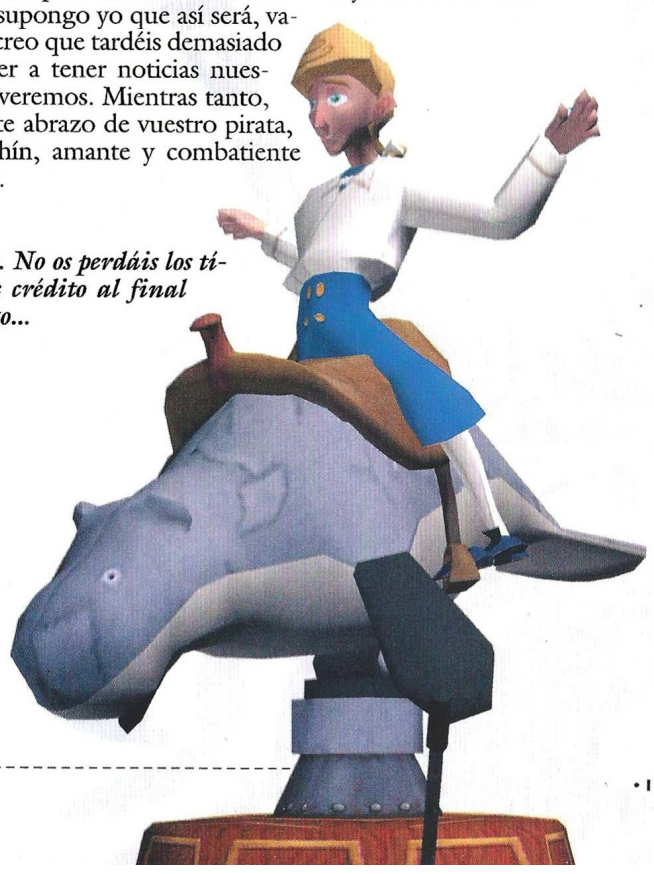
Poco después, me encontré de vuelta en la isla Melee, cerca de algunas torres. Parecía que el canalla de Mandril quería, mediante una sola emisión de radio, usar la torre más grande para amplificar su señal del Insulto Definitivo y desmoralizar de una sola vez a todos los piratas del Caribe entero. Ante tamaña maldad, actué con rapidez. Recogí una tabla que había por allí cerca y la encajé en la torre pequeña, con lo que logré un estupendo trampolín. Trepé a la torre, boté fuertemente y llegué a lo alto de la torre más grande, para desconectar el invento...

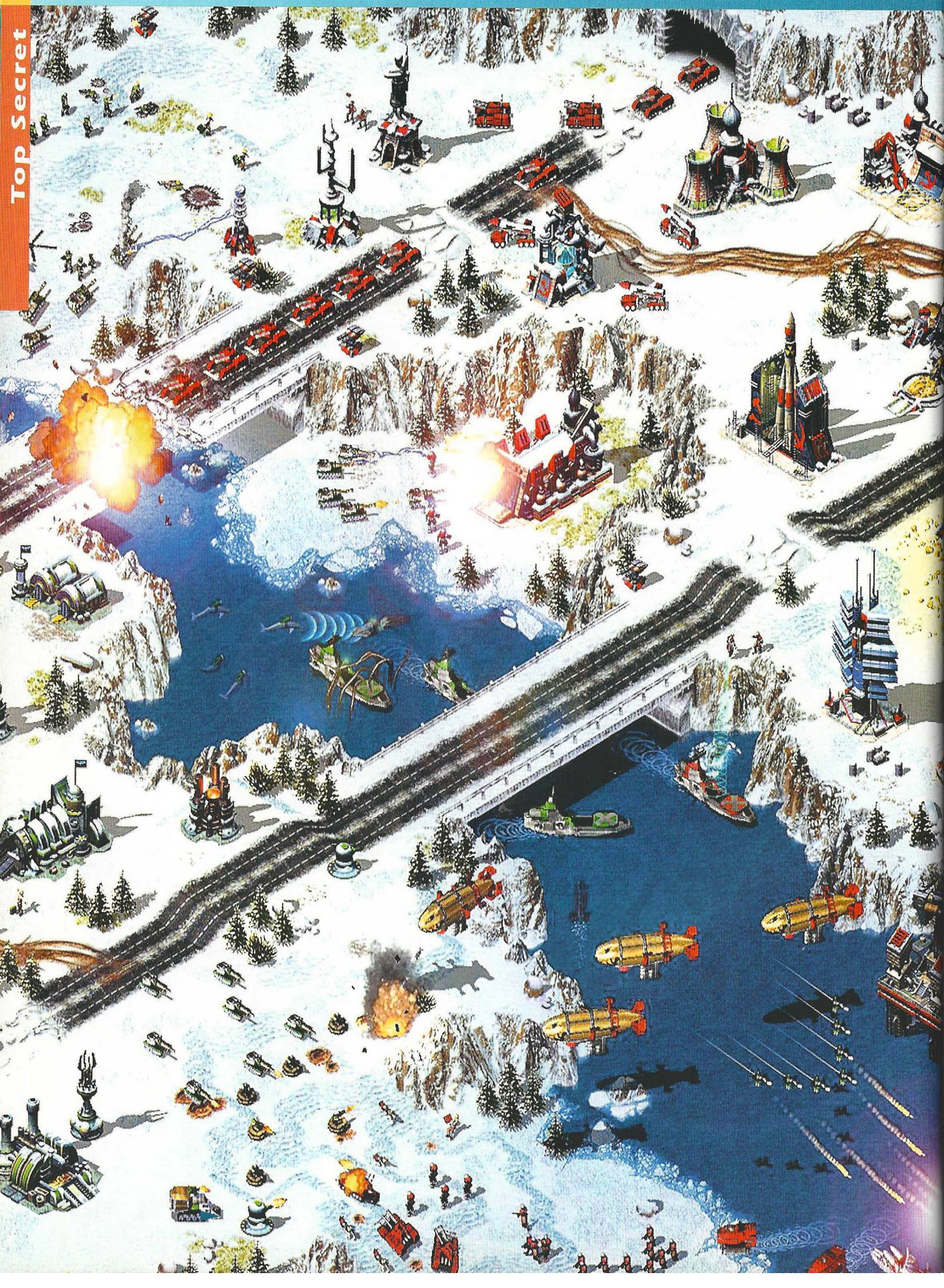
En menos que canta un gallo, me estaba enfrentando al Combate Definitivo de Monkey Combat, al más grandioso y fiero espectáculo que jamás haya contemplado el Caribe. LeChuck, que había conseguido animar su estatua gigante, y yo, con mi maravilloso y gigantesco mono mecánico. La verdad es que el combate resultaba difícil, por la sencilla razón de que ambos regenerábamos nuestra energía con más rapidez de lo que la perdíamos. El puñetero Mandril controlaba la estatua, que sujetaba a Elaine en su mano, con lo que la preocupación era doble para mi. A pesar de que yo ya era un maestro en Monkey Combat, decidí, en vista de lo visto, que lo más prudente era forzar un empate, cosa que hice del mismo modo que contra los monos de la isla. Al tercer empate, LeChuck perdió... estrepitosamente, sí, creo que es una forma apropiada de decirlo.

Soltó a mi querida esposa, aplastó a Mandril y se cargó todo lo que encontró alrededor; en resumidas cuentas, solamente quedó un cráter allí...

Después de un corta reunión familiar, JoJo se llevó el monazo de vuelta a la isla, para irse con sus amigos de vacaciones, Horacio reasumió su papel de gobernador de isla Melee y Elaine y yo quedamos en libre disposición para volver a nuestros mares y a nuestras aventuras... supongo yo que así será, vaya. No creo que tardéis demasiado en volver a tener noticias nuestras; ya veremos. Mientras tanto, un fuerte abrazo de vuestro pirata, espadachín, amante y combatiente favorito.

P.D. No os perdáis los títulos de crédito al final del juego...





Rojos y Aliados

Red Alert 2

A lo largo de esta guía descubriremos los entresijos de un apasionante programa que hará las delicias de todos los aficionados a la saga y de los amantes de la estrategia en tiempo real. Iremos detallando en rasgos generales las estrategias específicas de los dos bandos, así como las mejores opciones de combate y construcciones apropiadas. Desde Computer Gaming World aconsejamos encarecidamente el utilizar esta guía como un punto de referencia cuando nos encontremos totalmente perdidos, a fin de no perder todas las increíbles sorpresas que nos depara este magnífico juego.

Estrategias con los aliados

Los aliados, a diferencia de los Soviets, requieren de una mayor tecnificación y especialización de su ejército, al no disponer de la fuerza bruta y de la mayor cantidad de tropa que los rusos pueden lanzar a menor coste. Como grandes ventajas tenemos el uso de una impresionante fuerza aérea y la terrible capacidad de transportar tropas directamente e el interior de una base enemiga.

Los medios mecanizados aliados

El vehículo de infantería móvil aliado o IFV funciona muy bien como viene de fábrica, disparando un misil que puede hacer blanco sobre objetivos aéreos o terrestres. Otra de las posibilidades es la de introducir un soldado en su interior, que dependiendo de su especialización hará variar el armamento en su interior. Por ejemplo, si introducimos a un soldado de infantería en su interior, tendremos un tanque anti-infantería que equilibrará la balanza cuando nos encontremos con los conscriptos rusos, mucho más baratos de producir. Si introducimos un ingeniero, nos encontraremos con una unidad de reparación móvil. Un francotirador nos dará la posibilidad de eliminar eficazmente a la infantería enemiga. Con los SEAL en el interior de un carro, podremos atacar los edificios haciendo volar por los aires las instalaciones enemigas.

Por otra parte tenemos los tanques de prisma, los cuales son muy eficaces contra los cosechadores o las instalaciones enemigas, pero mucho menos contra los tanques rusos más pesados. Apoyar los tanques de prisma con grizzly y transportar un grupo de tanques de prisma en el corazón de una base enemiga destruyendo los edificios principales. El poder devastador de estos carros se maximiza con la posibilidad de adquirirlos por un bajo coste, siendo una de las mejores armas ofensivas de las que dispone el aliado. Las torres de prisma son otra de las posibilidades defensivas que tenemos. Cuando las colocamos de forma adyacente o cercana unas a otras, podemos aumentar sobre un 150% de poder llegando a ser un arma devastadora. Si cercamos bien nuestra base y conseguimos dejar unas entradas muy delimitadas, podremos sin lugar a dudas, defender el perímetro con éxito.

Explotando el poder aéreo

Una de las mejores armas aliadas es su aviación. Podremos disponer de cuatro harrier por base aérea y aunque los rusos disponen de excelentes defensas antiaéreas, la mejor opción es la de poner en órbita un satélite para poder comprobar donde están los huecos. Tener en cuenta que sólo dispondremos de un par de ataques aéreos antes de que el enemigo se rearme y sea imposible entrar vía aérea. Los portaaviones nos ayudarán en el cometido, aunque su poder ofensivo es muy pequeño y sucumben rápidamente a las defensas antiaéreas. Cuidado con el Kirov: estar prevenidos para poder eliminar a los flaks que le acompañarán con tropas terrestres; si consigue entrar uno, estamos muertos, y son mucho más duros de lo que podamos imaginar. Los cohetes de nuestras fuerzas serán la defensa más apropiada, junto con los misiles patriot.

Estrategias con los Soviets

A nuestro favor la fuerza bruta y los números, los cuales están de nuestra parte así como las unidades soviéticas de producción masiva como son la infantería y los carros más pesados, contribuirán definitivamente a equilibrar la balanza a nuestro favor.

El impresionante Kirov

Es una de las unidades más devastadoras del juego. Requiere de grandes medidas antiaéreas para poder acabar con él, y una vez que consigamos colocar uno dentro del campamento enemigo, podemos acabar con toda su base. La única forma de interceptarlo es mandar a sus unidades de ataque aéreo antes de que llegue a su destino, por lo que deberemos de protegerlo con flak y unidades terrestres a toda costa. Se mueve muy lento y costará mucho sin duda el alcanzar nuestros objetivos. Dentro de las unidades especiales, en las cuales no entramos con detenimiento pues están bastante bien descritas en el manual de usuario, merece especial atención el camión nuclear Libio. Si conseguimos colocar uno de ellos dentro del cuartel de un oponente despistado, volaremos varias estructuras en un solo ataque.

Dentro de la infantería, el G.I aliado es más poderoso que el soldado conscripto soviético, peor motivado y entrenado. Su increíble facilidad de producción y su enorme capacidad de construir a un precio bajo compensa la diferencia. Hacer buen uso y construir inmediatamente que podáis la fábrica de clonación, la cual aumentará nuestras fuerzas de una forma gratuita y eficaz.

Armas nucleares

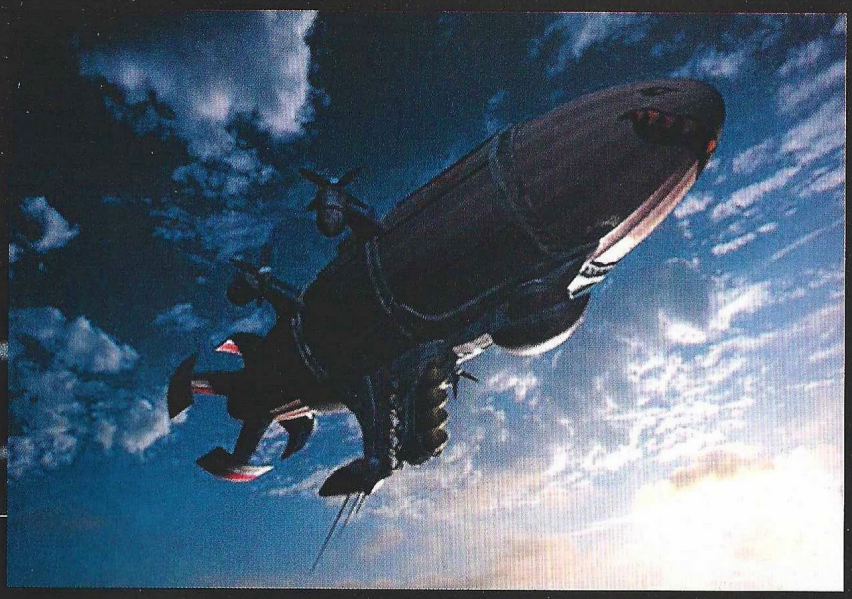
Las superarmas soviéticas incluyen la cortina de hierro, que nos hace invulnerables, y el misil nuclear. Estas armas son totalmente destructivas e inflingen un gran daño. Es mejor por tanto, acertar a lanzarlas donde más daño hagamos al enemigo, ya que tardan bastante tiempo en fabricarse. En cuanto el misil esté preparado lanzarlo inmediatamente a fin de evitar malas ideas de los espías. La cortina de hierro consigue que seamos invulnerables por un corto espacio de tiempo, y también podemos conseguir que se emplee como un arma ofensiva. Por otra parte, recordar que construir una buena defensa antiaérea es vital para nuestra supervivencia.

GUIA DE MISIONES SOVIETICAS

Misión 1

Objetivo: Destruir el pentágono

Al comenzar, empiezas con paracaidistas soviéticos que aterrizan. Expande tu base y construye un reactor tesla, una refinería y barracones y comienza a entrenar soldados. Introduce tropas en los edificios para frenar a las tropas aliadas. Sigue con tus fuerzas hasta un puente roto. Repáralo con un ingeniero; puedes tomar barracones enemigos y un centro de ingeniería que te serán muy útiles para entrenar más tropas con ingenieros adicionales. Una vez que tengas una gran masa de conscriptos, guíalos hasta el pentágono y elimina todos los bunkers. Una vez allanado el terreno, ataca el pentágono: cuando lo hayas tomado, la misión termina.



Misión 2

Objetivo 1: Desembarca y construye una base

Objetivo 2: Destruye todas las fuerzas enemigas

En esta misión deberemos de movernos deprisa. Enviaremos los soldados conscriptos y nuestros tanques Rhino al Oeste y atacaremos los puntos fuertes aliados y la refinería que encontremos. Escolta el vehículo de construcción móvil y colócalo donde estaba la base aliada a fin de hacer una base nueva. Construye un reactor tesla, una refinería, barracones y una fábrica de maquinaria pesada. Cuando hayas generado dinero, construye un puerto que nos será de utilidad más tarde. A su vez empieza a cuidar las defensas antiaéreas y a construir un buen perímetro defensivo. Los aliados comenzarán a atacar desde el oeste y enviarán algo de infantería y tanques. Nada preocupante para nuestro poder defensivo. Hacia el Norte encontraremos dos refinerías. Manda a los ingenieros y apodérate de ellas a fin de recibir el dinero.

Una vez que consigamos suficiente capital es hora de construir una buena flota. Con dos dreadnoughts serán suficientes para destruir objetivos a distancia. Protégelos bien con cañoneras y utiliza eficazmente los submarinos para acabar con las flotas enemigas. La superioridad soviética en el mar es indiscutible. Desembarca para aproximarte a la base enemiga. Toma las estructuras con tus ingenieros y si los aliados atacan a la estructura, véndela antes de que la retomen. Destruye todas las estructuras aliadas y habrás vencido.

Misión 3

Objetivo 1: Capturar el laboratorio

Objetivo 2: Construir y defender un psíquico

Hemos de asaltar la base que encontraremos en el noroeste y capturar el laboratorio con uno de nuestros ingenieros. Comenzaremos la misión en la esquina inferior sudoeste, la cual será relativamente fácil de proteger. Recibiremos refuerzos en forma de psi-comandos, que utilizaremos para proteger nuestra base y volver en contra del enemigo sus propios carros y fuerzas de batalla. Al noroeste de nuestra posición existe un campamento aliado que deberíamos de tomar para poder producir más infantería y reforzarnos rápidamente. Construye un reactor tesla, una refinería, una fábrica de maquinaria pesada y barracones. Asimismo empieza a reforzar tus defensas con ametralladoras en el perímetro. Es muy importante que produzcas una razonable cantidad de tropas antiaéreas, pues las unidades aliadas realizarán los asaltos por aire.

Una vez que lleguemos a la fábrica es de vital importancia no entrar hasta que nos hayamos reforzado lo suficiente. En el momento en el que entremos comenzará el ataque contra nuestras posiciones, y tendremos que defender el laboratorio a toda costa para ganar el escenario. Como siempre, el mayor peligro viene desde el aire, y podrá ser repelido con toda seguridad con una planificada defensa antiaérea. Una vez que defendamos todo el complejo habremos ganado la batalla.

Misión 4

Objetivo 1: Establecer una base y defender el territorio.

Objetivo 2: Destruir las fuerzas enemigas

RED ALERT 2

Una vez que los tres tesla carguen la torre Eiffel con su energía, el ejercito aliado estará vencido

En esta ocasión deberemos de defendernos de la armada coreana. En aproximadamente diez minutos seremos avisados del inminente ataque. Es prioritario construir un reactor tesla, una refinería, una fábrica de maquinaria pesada y barracones. El primer ataque llega desde el este y habrá que emplazar allí unas ametralladoras que frenen el ataque de la infantería. Construye cuatro cañones antiaéreos, que serán suficientes para frenar los ataques de la aviación enemiga. Estate seguro de poder suministrar energía con unas buenas instalaciones de reactores tesla. Es de vital importancia mantener el radar activo a fin de que los cañones antiaéreos funcionen. Es hora de construir una buena armada que sea capaz de resistir al enemigo y superarlo. Una buena flota de submarinos y sea escorpiones harán el resto. Una vez que hayamos conseguido destruir todas las unidades enemigas el escenario finaliza.

Misión 5

Objetivo 1: Energizar la torre Eiffel con tres soldados tesla

Objetivo 2: Defender la torre de un ataque aliado

Objetivo 3: Derrotar a las restantes tropas aliadas

Esta misión es bastante fácil de ejecutar. Mantén a salvo a las tropas tesla y protégelas mediante la fabricación de conscriptos. Utiliza los bidones de carburante para mantener a raya a los búnkeres disparando sobre ellos y haciendo volar todo lo demás. Ir sorteando los obstáculos hasta que lleguéis a la torre Eiffel. Una vez que los tres tesla carguen la torre con su energía, el ejército aliado estará vencido. Es primordial evitar confrontaciones inútiles. Fijar la torre como vuestro objetivo y todo lo demás vendrá dado.

Misión 6

Objetivo 1: Establecer una base en las islas Hawai.

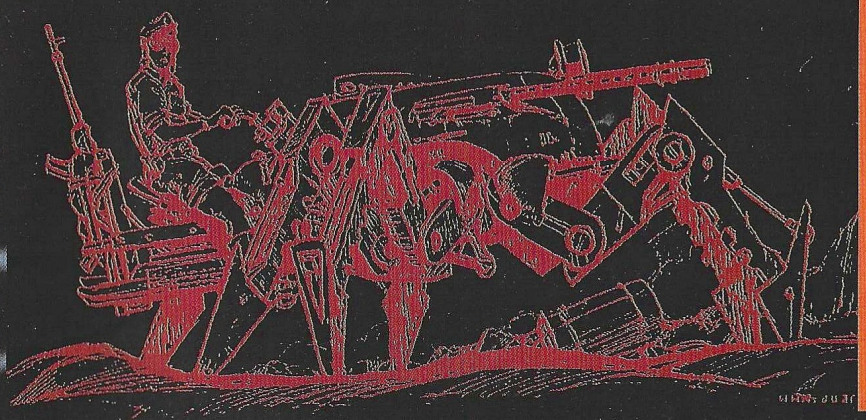
Objetivo 2: Destruir la flota enemiga.

Esta misión es sencilla si tenemos en cuenta que trabajamos contrarreloj. En aproximadamente quince minutos deberemos de construir los elementos típicos de la base más una flota lo suficientemente poderosa como para acabar con el enemigo. No hay que descuidar un grupo de ametralladoras que servirán para disuadir los ataques terrestres. En la esquina sudoeste del mapa encontraremos un aeropuerto. Manda a un ingeniero y tómalo para conseguir refuerzos de paracaidistas que vendrán bastante bien para apoyar nuestra defensa. Construye una flota que tenga un buen número de sea escorpiones y submarinos. Con tres dreadnoughts conseguirás eliminar a distancia las torres de prisma defensivas sin riesgo. Una vez que encuentres la flota enemiga y la hundas al completo junto con los muelles aliados, la batalla estará ganada incluso si hay estructuras aliadas que no están destruidas.

Misión 7

Objetivo 1: Defender el laboratorio a toda costa

Esta es una misión puramente defensiva. Estamos situados en una pequeña base y tendremos que estar preparados para un feroz ataque por parte de los aliados. Construye rápidamente una refinería, una fábrica de armas pesadas y un radar. Cuando puedas construye un segundo recolector a fin de poder recabar más recursos. Cuidado con los espías



enemigos que intentarán colarse en la base. Organiza una buena vigilancia con perros y descubre a los traidores antes de que alcancen los generadores de energía. Coloca las defensas antiaéreas y espera el golpe del enemigo. Los cañones ametralladores sentry serán colocados en las encrucijadas donde están nuestras instalaciones más importantes. Sigue construyendo unidades de refuerzo sin parar pues el último ataque es bastante potente. Una vez repelido el ataque y eliminadas las fuerzas aliadas en la zona, habremos ganado el escenario.

Misión 8

Objetivo 1: Capturar la casa Blanca

Vladimir se esconde en la casa blanca y habremos de enfrentar tropas de ambos tipos. Aliadas y soviéticas. Empieza por construir un reactor tesla, una refinería, una fábrica de maquinaria pesada y barracones. Construye un segundo recolector a fin de poder aumentar tus recursos de forma importante. Coloca tus defensas antiaéreas e introduce tropas en los búnkeres próximos a los puentes. No los cruces hasta que te encuentres en posición de ataque con una fuerza importante capaz de poder acabar con las defensas tesla y los soldados tesla que encontraremos en nuestro camino. Una vez que estés preparado, reconstruye el puente con un ingeniero y utiliza los lanzadores V3 para eliminar los obstáculos a distancia, mientras los proteges con carros pesados. Una vez que elimines las defensas, manda un ingeniero y captura la casa blanca. El escenario está finalizado.

Misión 9

Objetivo 1: Utilizar el control mental para controlar al presidente

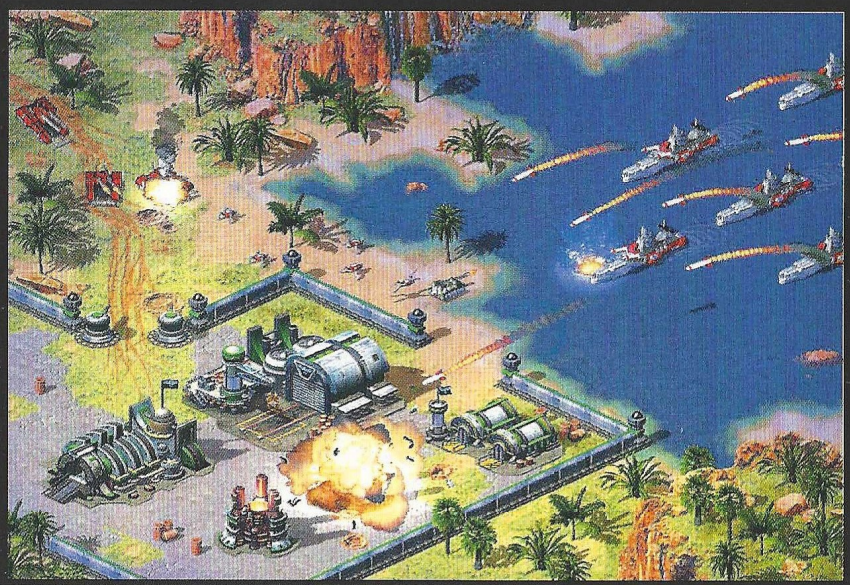
En esta misión deberemos de emplear a los psíquicos con mucho cuidado pues son la baza fundamental. Nada más comenzar, un tanque aliado será hábilmente reclutado por nuestros psíquicos. Al nordeste de nuestra posición encontraremos un campo aliado que controlaremos con psíquicos e ingenieros a fin de poder producir unidades. Atacaremos y controlaremos otro campo enemigo más abajo controlando a un francotirador que eliminará toda la resistencia de la base. Poco después lo utilizaremos para acabar con los marines que están en las puertas de acceso que guardan el campo donde se protege el presidente. Con la ayuda del laboratorio de diseño iremos reforzando con paracaidistas nuestras fuerzas de ataque, hasta que logremos tener una fuerza lo suficientemente amplia como para destrozar alguna de las torres de prisma. Una vez hecho esto, nos introduciremos en el campamento y seleccionaremos al presidente como blanco para nuestro psíquico y la misión habrá terminado.

Misión 10

Objetivo 1: Capturar el laboratorio y descubrir donde está el dispositivo de tiempo

Objetivo 2: Destruir este dispositivo

Comenzaremos como en todas las misiones en las que tengamos que construir una base, desarrollando todo el potencial industrial y defensivo previamente mencionado, poniendo especial énfasis en la defensa antiaérea. Construye cuando puedas hasta tres cosechadores e intenta conseguir que traigan el material de lejos, aguantando tus reservas teniéndolas cercanas. Construye una flota poderosa y mira hacia el nor-



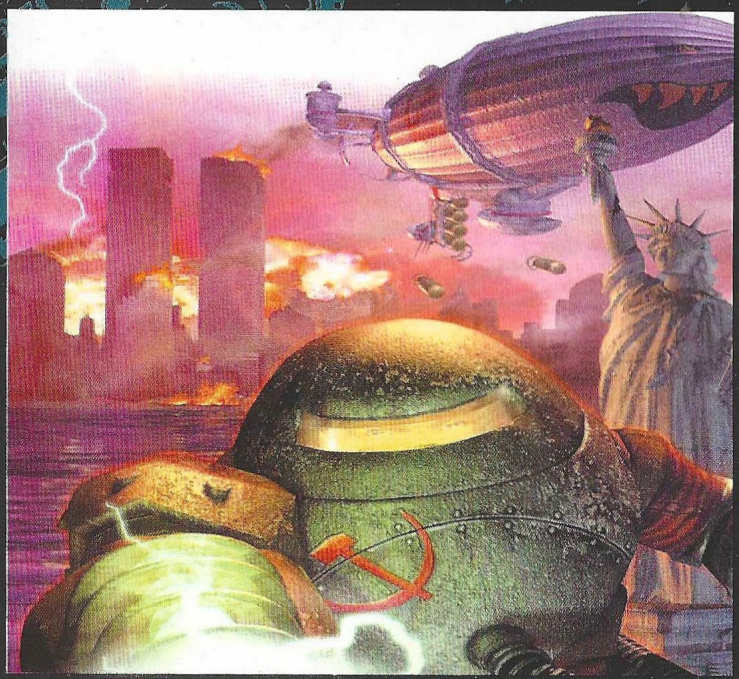
Con cinco o seis Kirov y una pequeña escolta de tanques podremos lanzar ataques suicidas

te. Unos cuantos soldados Flak (aprox. 10) serán un buen refuerzo, al igual que tus cañones antiaéreos. La primera batalla naval será bastante dura, si la pierdes construye más barcos y sigue atacando. La terrestre no debería de tener ningún inconveniente. Guarda cuidado de no destruir el laboratorio en el ataque terrestre si utilizas la fuerza nuclear. Una vez tomado el laboratorio, será revelada la situación del dispositivo de tiempo. Simplemente manda un misil nuclear y acaba con la instalación. La misión habrá finalizado.

Misión 11

Objetivo 1: Destruir el cuartel de Yuri: El Kremlin

Esta misión es bastante compleja, y tendremos que defendernos de tres bases que darán bastantes quebraderos de cabeza. Construye un reactor tesla, una refinería, una fábrica de maquinaria pesada y barracones. Construye un segundo recolector a fin de poder aumentar tus recursos de forma importante. Coloca tus defensas antiaéreas y comienza lanzando un ataque con lo que tengas terrestre y los Kirov contra la base cercana. Aunque los pierdas habrá merecido la pena, puesto que la base cercana es un auténtico incordio que no nos dará un momento de respiro. Haz una línea defensiva con defensas tesla e introduce a tres soldados o cuatro cargando cada reactor. Apóyalos con bastantes ametralladoras sentry y tanques. Será suficiente. Lo más importante de esta misión es tener una buena barrera antiaérea para cuando comiencen a mandarnos Kirov y destruirlos por el camino. Con cinco o seis Kirov y una pequeña escolta de tanques podremos lanzar ataques suicidas contra las restantes bases enemigas. Atacar siempre su minería y fábrica pesada. Una vez que hayamos desarrollado el silo nuclear será nuestro turno de ataque. Como el Kremlin lo tenemos a la vista, un par de ataques nucleares serán suficientes para acabar con él y ganar el escenario.



Misión 12

Objetivo 1: Destruir la cronosfera

Esta misión es compleja y ardua. Los aliados no nos darán tregua, pero tenemos una gran ventaja: muchos recursos y cercanos. Construye un reactor tesla, una refinería, barracones y una fábrica de maquinaria pesada; empieza a construir antiaéreos y colócalos en la parte izquierda de la pantalla, así como un buen número de tropas flak, que irán aumentando su graduación de tanto eliminar tropas enemigas. La defensa antiaérea es importante. Construye defensas tesla y cárgalas como mínimo con tres soldados tesla por cada una de ellas. Tendremos entonces que desembarcar. Cuando hayamos limpiado las aguas de aliados, nos dirigiremos a la parte más cercana y con cuatro o cinco yuris y dos tanques desembarcaremos. Lleva hasta allí un par de Kirov y comienza a utilizar gracias a los yuri los tanques aliados en su contra. Construye la máquina de clonación y los yuri te saldrán muy baratos. Coloca unas diez unidades cerca de la base y los tanques que intenten lanzarnos serán rápidamente reconvertidos y reutilizados contra el enemigo. Cuando tengas unos veinte tanques pesados lánzate contra el enemigo y con la ayuda de los Kirov y los yuri, el ataque será imparable.

Enhorabuena, has terminado con la resistencia aliada.

GUIA DE ESTRATEGIA CON LOS ALIADOS

Misión 1

Objetivo 1: Destruir la flota de dreadnought

Objetivo 2: Contactar con el fuerte Bradley

Objetivo 3: Mantener a Tanya con vida

Esta misión no reviste dificultad alguna. Al principio nos defenderemos del ataque de los dreadnoughts y ordenaremos a Tanya –que está en el agua– que ataque a los dreadnoughts. Una vez hundidos con la ayuda de Tanya nos abriremos paso por la derecha hasta que lleguemos a Fort Bradley. Deberemos de reparar algún puente con nuestros ingenieros y ya con la ayuda de nuestro recolector y los soldados de refuerzo que entrenaremos en el fuerte, podremos destruir la base de aprovisionamiento soviético. Una vez hecho esto, los aliados se alzarán con la victoria. Un consejo: no utilicéis a Tanya para atacar los sentry, son ametralladoras muy resistente y eficaces capaz de acabar con ella y hacernos perder el escenario.

Misión 2

Objetivo 1: Capturar la academia de la fuerza aérea

Objetivo 2: Destruir todas las fuerzas soviéticas

Objetivo 3: Mantener a Tanya con vida

Utiliza a Tanya para acabar con los primeros conscriptos con los que te encuentras y ordena a Tanya que vuele los cañones antiaéreos a fin de que las tropas con cohetes puedan destruir los sentry sin problema alguno. Vuelve a capturar la base y comienza a producir infantería. Ataca la siguiente base y recibirás el truco de que Tanya puede nadar. Acércala hasta las defensas antiaéreas y destrúyelas con su ayuda y sus cargas explosivas. Con esta ayuda, ya nada puede impedir que tomes el control de las estructuras rusas.

Sólo te queda ya destruir las fuerzas soviéticas que encuentres. La gran mayoría están al este. Lo más apropiado es crear una ingente masa de tropas con cohetes e infantería y literalmente arrasar por peso, todo aquello que te encuentres. Una vez que no quede nada ruso en el campo de batalla, habrás ganado.

Misión 3

Objetivo 1: Destruir el emplazamiento psíquico

Comenzamos con unas escuadras de infantería (G.I), un ingeniero y tres vehículos de infantería. Introduce un ingeniero y un G.I dentro de los vehículos y así conseguirás un vehículo de reparación móvil y más poder contra infantería. Envía un ingeniero y repara el Jeffersons Memorial. Conseguirás sorpresas extras. Al conseguir el control de la base podremos empezar a fabricar las estructuras necesarias para nuestra supervivencia. Construye plantas de energía, una refinería y una fábrica de industria y maquinaria pesada. Los barracones son imprescindibles para nuestros G.I. Levanta defensas con búnkeres y muros. Cuidado con los soldados tesla soviéticos, elimínalos rápido. Recibiremos dos envíos de refuerzos. Déjalos donde están de momento. El amplificador psíquico está al nordeste, además, por esta zona hay otros edificios históricos que necesitan reparación. Llegamos al momento del ataque final. Necesitaremos por lo menos una treintena de carros y el doble de infantería para poder acabar con los rusos, especialmente con sus soldados tesla. Si puedes construir un aeropuerto, será muy interesante apoyar con Harriers los ataques. Puedes capturar varios monumentos y un hospital que será de gran utilidad para poder reparar tropas. En la esquina nordeste está el amplificador psíquico. Reúne todos los refuerzos y ataca. Una vez destruido el amplificador y con el presidente a salvo, termina este interesante escenario.

RED ALERT 2

Misión 4

Objetivo 1: Forzar un desembarco y establecer una base.

Objetivo 2: Destruir el amplificador psíquico antes de que entre en funcionamiento

Limpia la playa con tus destructores y desembarca para crear una base. No envíes los destructores contra los cañones gigantes, envía tropas de asalto aéreo que no pueden ser disparadas por ellos. Construye plantas de energía, una refinería y una fábrica de industria y maquinaria pesada. Barracones para nuestros G.I. y levanta defensas con búnkeres y muros. En cuanto puedas construye como mínimo otros dos cosechadores y empieza a ganar dinero para poder construir tus fuerzas de asalto. La flota tiene especial importancia. Elimina los puertos soviéticos y los submarinos enemigos tan pronto como puedas. Envía los transportes anfibios y ataca. Recibirás una transmisión con la cuenta atrás de la puesta en marcha del amplificador. Debería darte tiempo de sobra para tomarlo. Ya es cuestión de producción, hay unos edificios de diseño para paracaidistas y hospitales que podrían ser bastante útiles. Dirígete al noroeste y destruye el amplificador para terminar la misión. Cuidado con las tropas atrincheradas en los edificios.

Misión 5

Objetivo 1: infiltrarse en el laboratorio soviético

Objetivo 2: Neutralizar los dos silos nucleares rusos

Objetivo 3: Mantener a Tanya con vida

Comenzamos con Tanya y tres espías. Lo más importante aquí es asumir el control de los espías y camuflarse como uno de los soldados conscriptos y poder tomar el control del laboratorio. Evita los perros y utiliza a Tanya para acabar con aquellos enemigos que se acerquen demasiado. La patrulla con perros utiliza un patrón de vigilancia en el que no será difícil encontrar un resquicio para colarnos. Ataca con Tanya a los perros y manda a los espías infiltrarse en el laboratorio. Esto nos dará la situación exacta de los silos. La base está bien protegida. Manda a un espía y sabotea el generador tesla. Cuidado con los perros, elimínalos antes de que te ataquen. Los espías te darán el tiempo suficiente para que Tanya se infiltre nadando y vuele los silos de misiles, finalizando la misión.

Misión 6

Objetivo 1: Asumir el mando del Pentágono

Objetivo 2: Destruir todas las fuerzas soviéticas en la zona.

Cuida bien las torres de prisma y estate pendientes de repararlas en cuanto comience el ataque. Construye plantas de energía, una refinería y una fábrica de industria y maquinaria pesada. Barracones para nuestros G.I. y levanta defensas con búnkeres y muros. En cuanto puedas construye como mínimo otros dos cosechadores y asiste las torres de prisma con tanques grizzly. En cuanto puedas construye misiles patriot y coloca fuera varios grupos de

G.I para acabar con los lanzadores de misiles V3. A distancia son peligrosos pero resisten poco los disparos. Cuidado con los terror drones, la bahía de reparación los puede extraer pero no se puede perder tiempo. Aquí nuestra meta es eliminar a los soviéticos, por lo que empieza a crear grandes masas de aviación y ataca su base sin piedad. Apoya el ataque con carros e infantería y usa espías para acabar con los reactores tesla. Una vez que empieces a capturar y a destruir las instalaciones sigue teniendo tropas en reserva para defenderte de una eventual agresión. Cuando se destruya todo el ejército soviético los aliados ganarán el escenario.

Misión 7

Objetivo 1: Destruir todas las fuerzas soviéticas en la zona

Esta misión consiste básicamente en una inmensa batalla por el poder naval. Los soviéticos controlan con diferencia el mar, por lo que es necesario una buena planificación y la construcción de una armada invencible más por la cantidad que por la calidad. Usa los destructores para acabar con los submarinos enemigos y los cruceros aegis para desviar los misiles. Los portaaviones son la única nave de guerra ofensiva aceptable por lo que tendremos que hacer buen uso de ella. Localiza sus puertos y destrúyelos cuanto antes y ataca con tu aviación sus dreadnoughts. Construye plantas de energía, una refinería y una fábrica de industria y maquinaria pesada. Barracones para nuestros G.I. y levanta defensas con búnkeres y muros. En cuanto puedas construye como mínimo otros dos cosechadores y desembarca con una buena remesa de espías para anular sus generadores y el lanzamiento de los misiles. La misión finalizará con la expulsión del ejército soviético de Hawai.

Misión 8

Objetivo 1: Destruir el dispositivo psíquico.

Objetivo 2: Destruir las fuerzas soviéticas dentro de San Luis

Objetivo 3: Mantener a Tanya con vida

La misión comienza con Tanya, algunos G.I y unos cuantos ingenieros. Procederemos hacia el Sur. Usa las habilidades de Tanya para acabar con los perros, pero no te acerques demasiado a ellos. Pasa el arco de St Louis, continua hasta la parte este y toma la carretera oeste y por debajo de un puente. Sigue este camino hasta el amplificador psíquico en un estadio semiderruido. Dispara a los barriles y te abrirán hueco para entrar. Vuela los dos generadores con Tanya y captura el amplificador psíquico. Una vez hecho esto, recibirás unos refuerzos, entre ellos, un vehículo de construcción móvil. Despliégalo tranquilamente y ponte a construir plantas de energía, una refinería y una fábrica de industria y maquinaria pesada, barracones para nuestros G.I. y levanta defensas con búnkeres y muros. Utiliza profusamente el nuevo tanque prisma, que es uno de los mejores blindados del juego. Levanta un ejército lo suficientemente poderoso y elimina a todos los soviéticos dentro de St Luis para ganar el escenario. Acuérdate de colocar bien las torres de prisma misiles patriot.

RED ALERT 2

Nos quedan 20 minutos para eliminar los silos antes de que los cubanos disparen su potencia nuclear

Misión 9

Objetivo 1: Destruir cualquier intento soviético de copiar la tecnología de prisma

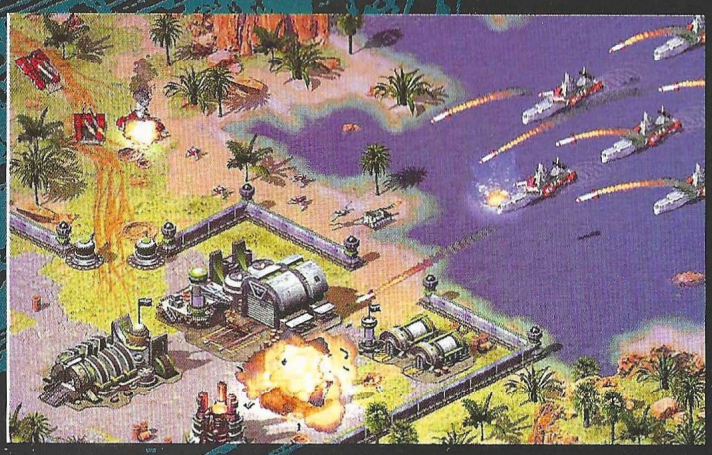
Objetivo 2: Destruir la presencia soviética

Cinco SEALS son puestos bajo nuestro mando. Tienen las mismas capacidades que Tanya. Dirígete al oeste con ellos. Y libera los soldados que hay en el centro del mapa. En el noroeste hay un aeropuerto que puede ser muy interesante capturarlo con un ingeniero. La base soviética principal está al sur de nuestro puesto avanzado. Con todos los refuerzos y los paracaidistas que vendrán pon rumbo a la base y vuela las estructuras. Ayúdate de los barriles e introduce un ingeniero dentro de un reactor tesla. Captura también con ingenieros los prismas en desarrollo y utilízalos para eliminar unidades soviéticas. Una vez capturadas las torres y eliminada la resistencia soviética el escenario estará finalizado.

Misión 10

Objetivo 1: Salvar el laboratorio del profesor Einstein

Objetivo 2: Destruir las fuerzas soviéticas



La protección del laboratorio será nuestra principal misión. Ponte a construir plantas de energía, una refinería y una fábrica de industria y maquinaria pesada. Barracones para nuestros G.I. y levanta defensas con búnkeres y muros.

Levanta un buen perímetro y torres defensivas prisma bien cerca unas de otras para aumentar su poder defensivo. Construye aeropuertos, cronosferas y una buena cantidad de búnkeres. Desarrolla hasta cuatro o más cosechadoras pues necesitaremos todo el dinero disponible para construir tanques pesados. Hay un campo de gemas al norte de nuestra posición. Emplaza AFV y G.Is en las afueras del campamento para poder parar un eventual ataque de los V3. Una vez que hayamos rechazado varias veces el furibundo ataque soviético podremos contraatacar. En esta batalla la clave son los harriers. Invierte todo lo que puedas en ellos y lánzalos contra el enemigo. Cuando el laboratorio está salvado y eliminamos al enemigo, habremos ganado el escenario.

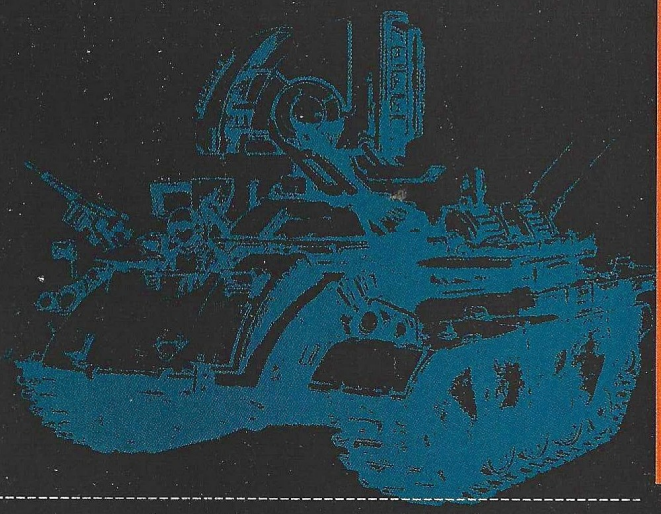
Misión 11

Objetivo 1: Construir una cronosfera

Objetivo 2: Neutralizar la amenaza nuclear de Cuba

Esta es la misión más difícil del juego. Para poder superarla necesitaremos tener un equilibrio táctico perfecto entre la armada y la aviación. También tendremos que usar muy bien la cronosfera y abastecer de energía suficiente a todos nuestros efectivos. Empieza inmediatamente a construir plantas de energía, una refinería y una fábrica de industria y maquinaria pesada. Construye los barracones para la infantería y levanta defensas con búnkeres y muros. Coloca las torres defensivas prisma bien cerca unas de otras para aumentar su poder defensivo y desarrolla aeropuertos, cronosferas y una buena cantidad de búnkeres. Utiliza cuatro o más cosechadoras. En esta misión y para el ataque los SEALS de la armada son fundamentales.

Aunque el dominio soviético se hace patente en el mar, tendremos que ganarlo y dispersarlos,



para poder utilizar la cronosfera y mandar a Cuba un buen montón de tanques prisma que logren destruir los silos junto con los SEALS, que ayudarán a eliminar a la infantería. En esta misión tendrás que utilizar tus mejores estrategias. Captura instalaciones con ingenieros, destruye con los SEAL, captura reactores tesla para poder parar el buen funcionamiento de sus sistemas defensivos. Recordar que en cierto momento seremos avisados de que nos quedan 20 minutos para eliminar los silos antes de que los cubanos disparen su potencia nuclear. Una vez que estemos seguros de estar bien defendidos ponte a construir portaaviones y harriers. Lánzalos contra sus defensas. Elimina los cañones antiaéreos primero para poder llegar a los silos. Así podrás conjuntar ataques aeronavales para poder llegar a tiempo de impedir el lanzamiento de misiles cubanos. La vía aérea es un poco más fácil que el ataque por mar y mucho más fácil que atacar por tierra. Una vez que eliminemos los silos y las fuerzas hostiles el resto de camino a la victoria será mucho más fácil.

Misión 12

Objetivo 1: Limpiar el área para que los refuerzos de la cronosfera lleguen

Objetivo 2: Eliminar la guardia negra de élite de Romanov alrededor del Kremlin.

La última misión es más fácil que la anterior y tenemos todo el tiempo para poder acabarla. Infíltrate con los SEALS y apodérate de la indefensa base soviética. Empieza inmediatamente a construir plantas de energía, una refinería y una fábrica de industria y maquinaria pesada. Construye los barracones para la infantería y levanta defensas con búnkeres y muros. Coloca las torres defensivas prisma bien cerca unas de otras para aumentar su poder defensivo y desarrolla aeropuertos, cronosferas y una buena cantidad de búnkeres. Utiliza cuatro o más cosechadoras. Limpia bien el área de soviéticos y en un momento dado los cronorefuerzos llegarán. A partir de aquí es una fase de caída para el ejército ruso. Iremos construyendo más y más medios hasta que consigamos ahogarlos y lleguemos hasta los alrededores del Kremlin donde tendremos que luchar contra la guardia personal de Romanov. Utiliza los SEALS y a Tanya tanto como puedas.

Cuidado con la guardia pues es bastante profesional y duradera. En muy poco tiempo se promoverán al máximo y sus habilidades serán, si cabe, más terroríficas. El principal problema es sobrevivir al principio, pues estamos sobrepasados en un diez a uno aproximadamente. Según vayamos defendiendo y aumentando nuestro potencial, nos iremos imponiendo a los soviéticos, siendo cuestión de tiempo la caída de las fuerzas rusas y la rendición al grupo aliado. Cuando hayamos capturado el Kremlin tendremos a Romanov y con ello, la guerra habrá terminado. Como siempre, utiliza bien la aviación, pues es nuestra mejor arma, los tanques prisma serán los más indicados para transportarlos a su destino y lograr que destruyan instalaciones importantes. Desmantela las construcciones con espías e ingenieros y bombardea sin cesar aquellas zonas con poca capacidad antiaérea. Cuidado con sus Kirov, han de caer abatidos antes de que lleguen a nuestras instalaciones, pues sólo con caernos encima ya hacen bastante daño y son capaces hasta de destruir instalaciones al ser derribados.

Una vez destruyamos todas sus unidades, la guerra habrá terminado y las fuerzas de la libertad serán las vencedoras.

No existe nada nuevo bajo la luz del Sol. Ni tampoco al amparo de su ausencia. No existe el Mal en su más pura esencia sino en el corazón de un ser superior que, emulando la Antigüedad, se ha encaprichado de una mortal frágil e impresionable a la cual dan vida las dentelladas de la Muerte, y muerte los esfuerzos de su amante al empujarla a soportar una forzada dualidad de sentimientos. Jonathan no celebra sino victorias parciales que precipitan los saturados sentimientos de Mina, hechizada por el conde. Esa chica, ese nombre..., se ha convertido para Drácula en una obsesión prohibida.

Drácula 2
El Último Santuario
El Mal, un poco más...Humano

CARFAX

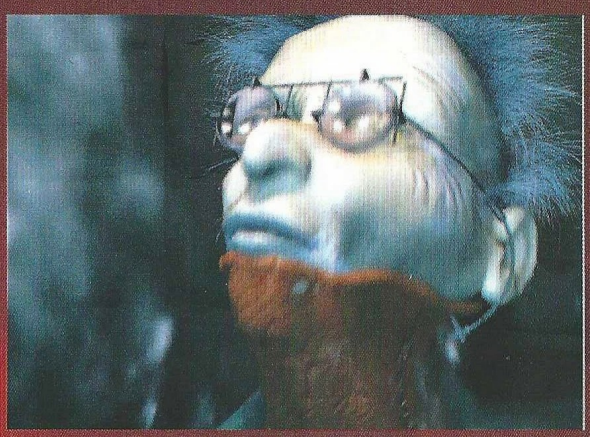
La casa que tienes frente a ti es la propiedad que Drácula compró en Londres. Se trata de Carfax y es el primer sitio donde tienes que entrar. Subiendo las escaleras de acceso a la casa puedes situarte frente a la puerta para entrar. Al situar la flecha del puntero del ratón sobre la cerradura de la puerta, encontrarás que aparece un icono que simboliza, a través de dos ruedas dentadas unidas en un engranaje, la posibilidad de interactuar con ese elemento del decorado. Si pulsas el botón derecho del ratón aparecerá el inventario, lugar en donde encontrarás una llave para abrir la puerta de la casa. Sitúa el puntero del inventario sobre la llave hasta que la veas en grande en el espacio central del rosetón. Cuando la tengas en tu poder, vuelve al juego y haz que la llave acabe sobre la cerradura de la puerta. Si la acción es correcta aparecerá un círculo verde envolviendo la llave. Eso quiere decir que podrás abrir la puerta cuando pulses con el ratón sobre ella.

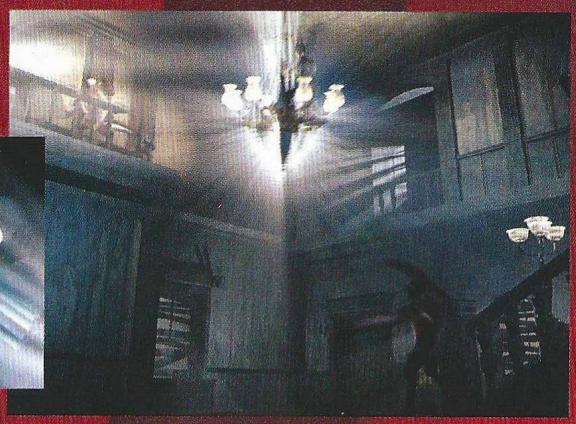
Entra en la casa y sube por las escaleras hasta el piso de arriba. Entra por la puerta de la izquierda y habrás llegado a la primera habitación en donde podrás recoger algunos objetos. Comenzaremos por los que se encuentran en la mesa del escritorio situado, según entras, a la derecha. Al poner el cursor sobre el cajón aparecerá una lupa. Eso quiere decir que ese elemento esconde, a su vez, otros a los que puedes acceder pulsando de nuevo sobre el lugar en donde la lente aparece. Pulsa y aparecerá una mano intentando asir una rueda dentada. Ese icono te informa de que puedes recoger algo que se encuentra en ese lugar. Una flecha doblada hacia su base significa que puedes salir de la subpantalla en la que te encuentras en ese momento. Con la mano en la rueda dentada, pulsa de nuevo y se abrirá el cajón para que puedas recoger cuatro elementos en un determinado orden: una brújula, una especie de cartucho dorado, un diario y una vela. Este tipo de acciones –y algunas otras que aún no hemos visto–, se repetirán a lo largo del juego en numerosas ocasiones, por lo que tan sólo las explicaremos la primera vez que se den en el juego. Para el resto de la partida se sobreentienden.

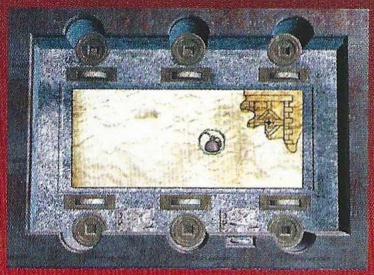
A tu izquierda tienes un baúl en el que tendrás que seguir un procedimiento similar al de la apertura del cajón. Dentro podrás obtener dos objetos: una especie de tubo gris y un hachero para las velas. Si te giras y vas hacia la cómoda con cajones que tienes entre las dos ventanas, verás que puedes destapar uno de los cilindros grises para películas que se encuentran sobre ella. Deberás recoger de ahí una pieza de metal redonda con una hendidura que la divide por la mitad, unos papeles y la caja de cerillas que usarás para encender la vela.

Sobre la cómoda verás colgado un cuadro de la casa. Si esperas a que acabe la explicación que cuenta la historia del edificio, podrás darle la vuelta para recoger un extraño documento que usarás en el jardín. Dirígete ahora hacia la parte posterior del biombo y deja el hachero para la vela sobre el mueble que está en la penumbra. Enciende la vela con las cerillas en el inventario y colócala en el soporte. Es la única forma de encontrar la llave que está colgada en la pared. Esa llave te permitirá abrir la puerta situada junto al biombo para pasar a la siguiente habitación.

Una vez que hayas cogido la llave y abierto la puerta al sobreponerla en la cerradura de la misma, encontrarás la figura de un hombre que te impide el paso hacia la sala contigua. No temas: tan sólo tienes que situar el cursor sobre este personaje, hasta que aparezca de nuevo la lupa. Si pulsas una vez más encontrarás una placa de identificación que puedes mover para quitarle la llave. En cuanto le quites la llave, la puerta será destrozada por una especie de criatura infernal: es el ser más horrendo que imagines. Acto seguido tendrás una barra de "vida", o más bien de muerte, en la pantalla. Deberás tomar del inventario las balas y ponerlas sobre la pistola para cargarla. En cuanto hayas hecho esto, toma la pistola y, fuera del inventario, no apuntes con el arma a la criatura,







porque no servirá de nada que le dispares. Lo que debes hacer es apuntar a la cerradura de la puerta, disparar para romperla y entrar en la habitación contigua.

No obstante esta heroica acción, aún no estarás a salvo de la demoníaca presencia: tienes que darte la vuelta y situar la cajonera que se encuentra junto a la puerta por delante de ella, para que el monstruo no la atraviese y te mate.

Una vez dentro de la sala, y a salvo por el momento, dirígete hacia la chimenea. Toma la silla que está delante de ella y ponla bajo la ventana circular que está bloqueada con unos maderos. Vuelve a la chimenea para entrar en ella y recoger una pieza circular que se encuentra sobre la pared. A la derecha verás, bastante difícil de ver más bien, un atizador que puedes recoger. Sal de la chimenea y dirígete hacia la silla para, subiendo a ella, llegar a la ventana circular con el atizador. Una vez que hayas desbloqueado el paso de la luz, baja de la silla y busca junto a la puerta un gran espejo. Cógelo y colócalo sobre la alfombra, de tal modo que la luz se refleje en él. En cuanto lo tengas situado, despeja la puerta de entrada. Nada más quitar el mueble podrás observar cómo el engendro se desmaterializa al recibir el impacto de los fotones. Ahora tienes el paso libre hasta la próxima habitación, pero tendrás que llevarte el otro espejo si quieres sobrevivir.

Avanza hasta la puerta de la sala en donde está el cuadro, pero avanza sólo un paso al frente. Puedes observar que hay otras criaturas acechando. Coloca el espejo en la alfombra para destruirlas y poder, así salir al hall. En cuanto salgas, dirígete hacia el extremo más alejado de la escalera para, desde allí, saltar hacia la lámpara y observar cómo se resuelve el problema del acoso por parte de los secuaces de Drácula. Una vez que te hayas librado de ellos, sal al jardín, y, situándote frente a la casa, camina hacia la derecha, hasta el seto y la pared, para recoger de entre las ramas secas otro elemento circular semejante al encontrado dentro de la chimenea. Al pie del árbol cercano encontrarás una alcuza con aceite. Ve a la piscina y toma prestado otro circulo tallado. Necesitarás el cuarto, que se encuentra en el interior de la casa. Al entrar, si caminas hacia la izquierda podrás llegar hasta una puerta bloqueada. Usa el atizador para derribar las maderas que te impiden el paso y avanza. Tendrás que localizar, entre las cajas situadas a la derecha, una herramienta para cortar hierro –candados, por ejemplo–, y moviendo la misma caja de nuevo, el cuarto elemento circular que, a continuación, explicamos para qué sirve.

Sal de la casa hacia el jardín y dirígete hasta una especie de altar que se encuentra junto a la piscina. Acércate y mira: puedes observar una roseta circular que, así no dice nada, pero sobre ella encontrarás una rejilla con un candado. Rómpelo con la herramienta que acabas de recoger y vierte algo de aceite sobre las bisagras de la tapa de hierro. Coloca sobre la superficie que ahora aparece el papel que tomaste prestado de detrás del cuadro. Vierte sobre él aceite y coloca los pomos de metal con las figuras en sus correspondientes lugares, tal y como muestra el dibujo. Mueve luego con el cursor las ruedas con los triángulos hasta dejarlo todo tal como se propone.

Una vez que hayas colocado todos los elementos en su lugar oirás un ruido. Sal de esa pantalla hasta que tengas una perspectiva de la "mesa" en la cual has estado trabajando y mira el círculo que se encuentra en su cara frontal. Muévelo con la mano y espera hasta que el pequeño rectángulo de cristal que se halla situado sobre él, se llene de agua. Si observas ahora la piscina, comprenderás que acabas de llenarla de agua. Cuando estuviste en la sala que se encuentra dentro de la casa, a la izquierda según entras, quizá pudiste ver que era imposible acceder a una de las puertas que en ella había, justo en la pared opuesta al lugar en donde encontraste la herramienta. Es una puerta que soporta un mecanismo. Una vez llena de agua la piscina, podrás acceder a ella y desde allí a las alcantarillas.

Caminando a mano derecha no encontrarás nada, pero si avanzas hacia la izquierda, cuando llegues al final del túnel verás unos hierros en la pared simulando una escalera. Arriba, en el techo, lo que parece una tapa, deja pasar algún rayo de luz a su través. Sube y estarás en el patio de la casa del doctor.

CASA Y MANICOMIO: DESDE AQUÍ AL CEMENTERIO POR LAS ALCANTARILLAS

Ve hacia la puerta de color verde y te abrirá uno de los empleados del doctor. Entrarás en el pequeño hall y verás que existen tres puertas. Entra por la que tiene las cortinas bordadas, de una sola hoja, y habla con Mina y el doctor. Pregunta al doctor sobre el anillo del dragón y la caja de cerillas del Styx, que encontraste en Carfax. El doctor te dará una llave para que vayas al cementerio por las alcantarillas. Observa que ahora no podrás acceder a las alcantarillas a través de la tapa por la que llegaste hasta el jardín, sino gracias al hecho de poder abrir la puerta que se encuentra al lado de la de la sala del doctor, pasando por delante del mostrador con la silla que hay en el hall. Si sitúas el cursor del ratón sobre la cerradura de la puerta y coges la llave del inventario, podrás abrirla y entrarás en las alcantarillas de inmediato. Hay dos llaves en el inventario: pruébalas hasta que encuentres la correcta. Una vez que te encuentres en las alcantarillas la situación es fácil de resolver para llegar al cementerio, siempre y cuando tengas en cuenta los siguientes parámetros: si avanzas hacia el fondo del todo, verás que el camino se bifurca, pero no podrás salir porque está bloqueado tanto en la verja como hacia el sentido contrario. Si entras por el túnel que tienes inmediatamente a la derecha te ocurrirá lo mismo, pero si avanzas una vez desde el lugar en que te encuentras nada mas entrar, podrás acceder al pasadizo que observas a tu derecha.

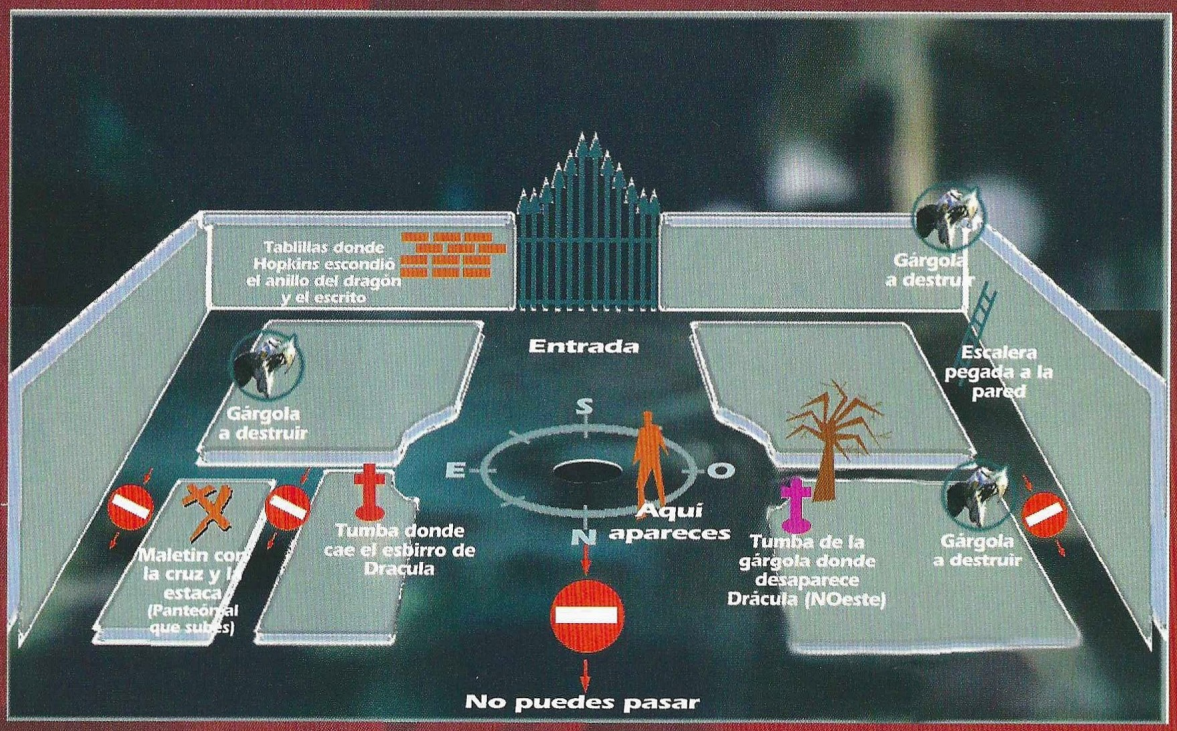
En el pasadizo, al avanzar una vez y girarte a al derecha encontrarás una cuerda colgada de la pared. Debes recogerla. Al avanzar de nuevo tres veces, podrás tomar una rueda de hierro que se halla en el suelo, junto a las tuberías, otra vez a la derecha. Avanza otras tres veces y coloca, dentro del inventario, la cuerda sobre la rueda de hierro. Toma el conjunto y lánzalo contra la escalera que se encuentra situada al otro lado del abismo para hacerla caer y, así, poder cruzar al otro lado. No intentes abrir la puerta junto a la que te encontrarás. Toma del maletín que hay en el suelo una llave inglesa y vuelve sobre tus pasos hasta donde encontraste las tuberías con la rueda de hierro apoyada en el suelo. Como tendrías ocasión de comprobar, en ese extremo podías mirar la otra rueda que se encontraba a media altura entre las tuberías, pero no podías interactuar con ella. Ahora puedes desmontarla con ayuda de la llave inglesa que has recogido, llevártela de ese sitio y pararte en mitad de la escalera para volver a girarte hacia la derecha. Encontrarás otra tubería en la pared y tendrás que montar sobre ella la rueda. Gírala en cuanto tengas todo resuelto después de apretarla con la llave inglesa. Oirás un ruido de agua y podrás continuar hacia la puerta.

Toma la escalera, colócala en el extremo de la derecha de la piscina sobre la que estaba tumbada y baja por ella para, una vez que estés en el suelo, recogerla de nuevo y avanzar de la siguiente forma a través de las nuevas galerías que has descubierto: avanza hasta el otro extremo, atravesando el pequeño túnel circular pero cuidando de no despistarte. Se trata de llegar al otro extremo de un lugar que es simétrico, por lo tanto hay muchas posibilidades de que, si te despistas, acabes en el mismo sitio al cual llegaste y no te percates de ello. Para diferenciar el punto de partida de punto a donde debes llegar, tendrás que mirar hacia arriba y comprobar que existe, en lo alto del techo, una forma redonda por donde se deja entrever el cielo nocturno. Coloca bajo ese lugar la escalera y trepa por ella. Dispara, usando la pistola, al candado que sujeta la tapa: acabas de entrar en el cementerio.

NOTA IMPORTANTE: SALVA LA PARTIDA EN ESTE EXTREMO PUES LOS ACONTECIMIENTOS QUE VAS A PRESENCIAR Y LAS SITUACIONES QUE DEBERÁS RESOLVER AQUÍ SON PELIGROSAS Y PUEDEN ACABAR CON TU INTENTO DE AVANZAR EN LA PARTIDA. LOS SECUACES DE DRÁCULA TE ESPERAN... ADEMÁS DE ALGUNA QUE OTRA SORPRESA.

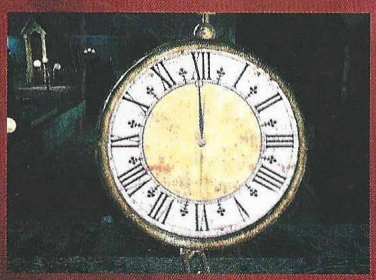
Mira el mapa que se adjunta, busca la escalera, abre el candado que la sujeta con unas cadenas a la pared, con la llave que tienes en el inventario y cógela. Busca en

DRACULA 2

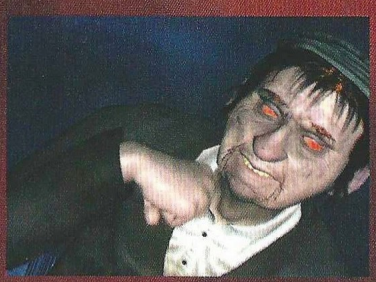


Extraños sucesos tendrán lugar mientras amanece y sales del cementerio para volver a casa del doctor

el plano la tumba de los lobos, que en realidad es un panteón y coloca la escalera a la entrada para subir hasta el tejado. Allí encontrarás en el suelo un maletín dentro del cual hay una estaca de madera y una cruz. Tendrás que apropiarte de esos objetos. En cuanto los tengas en tu poder, baja de la tumba al suelo. Encontrarás a uno de los esbirros de Drácula esperándote para matarte. Cuando acabe la charla y comience la cuenta atrás de la barra roja en la parte superior de la pantalla, toma el crucifijo del inventario y muéstraselo. Ante tal impresión caerá dentro de la tumba y una lápida terminará con sus ambiciones asesinas. Ahora tienes que subir rápidamente por las escaleras de piedra que tienes al lado para encontrar el lugar donde ha caído ese miserable. Toma la estaca de madera que tienes en el inventario y clávasela en el pecho. Cuando muera y desaparezca podrás quitarle un reloj y unos documentos que se le han caído del bolsillo.

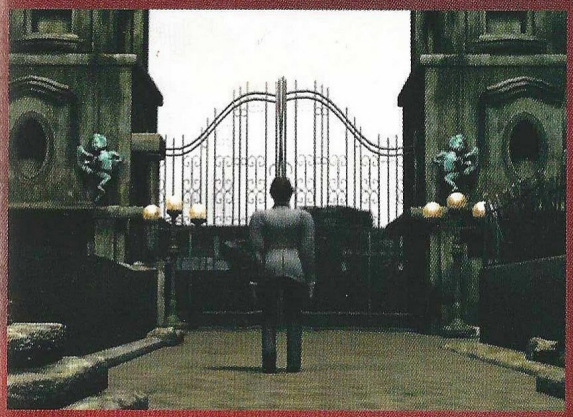


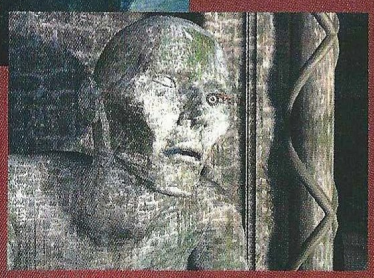
Vuelve al techo del panteón y utiliza la brújula sobre la luna para que aparezcan los puntos cardinales. Gira hacia el NO y sitúa el reloj que robaste al infeliz que quería matarte. Cuando se ilumine, usa el telescopio mirando hacia ese mismo lugar y verás al conde entrar en un panteón a través de un mecanismo secreto que abre una de las puertas. Busca en el mapa la tumba, que no es ni más ni menos que la que se encuentra junto al árbol seco y mira detenidamente la gárgola para meter el dedo en su ojo derecho. Cuando el ojo se hunda un poco podrás entrar por la puerta por donde Drácula ha huido. Extraños sucesos tendrán lugar mientras amanece y sales del cementerio para volver a casa del doctor.



Una vez en la entrada, atraviesa la puerta y ve hacia el despacho del profesor. Entra y dirígete hacia su mesa. Pon en marcha el fonógrafo para oír la grabación que contiene el cilindro de cera. Cuando averigües lo que pasó, abre el cajón de la izquierda del escritorio y toma el estetoscopio que se encuentra en él. Ahora ve hacia la chimenea. En el suelo, junto a las cortinas encontrarás la alianza que Drácula quitó a Mina y detrás del cuadro que está colgado sobre la chimenea encontrarás una caja fuerte. Acércate cuando veas el símbolo de la lupa para abrirla de la siguiente manera: acerca el estetoscopio a la puerta de la caja y ve girando las ruedas hasta que oigas un sonido diferente. Cuando eso ocurra en los cuatro mecanismos, encontrarás que podrás abrir con facilidad la caja. De arriba abajo y de izquierda a derecha los números son 8, 3, 4 y 6. Toma de dentro del diario que hay en la caja una llave y escucha las notas sobre Hopkins.

Ahora tienes que abrir el maletín que se encuentra debajo y tomar la botella verde, el libro los papeles y el cilindro de cera. Más abajo podrás hacerte con el anillo. Ve hacia el escritorio y abre el estuche para cilindros de cera que se encuentra sobre la mesa. Saca el que está en el fonógrafo y mételo en el estuche para poder sustituirlo por el que llevas encima. Activa el fonógrafo y cuando comience a escucharse la voz, habrá un momento en que la imagen pasará del primer plano del cilindro a un primer plano del fonógrafo. Eso es porque si dejas terminar el mensaje no pasará nada, pero si lo vuelves a escuchar y, en cuanto percibas el cam-

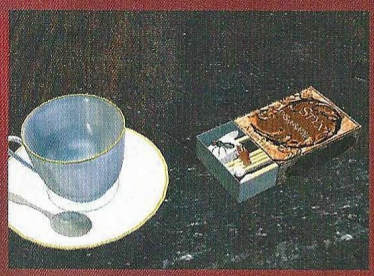




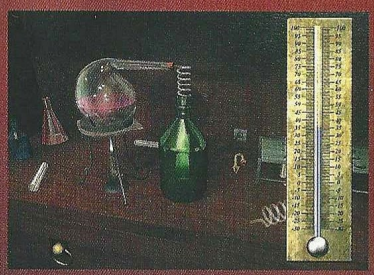
bio de plano, aprietas el botón que pone en marcha el mecanismo, el cilindro seguirá funcionando y te dará una información valiosísima para que puedas llevar a cabo tu fórmula anti-vampiro: aumentar en cinco grados la temperatura de la solución que estará sobre el mechero bunsen para obtener el resultado deseado. Más adelante sabrás a lo que nos referimos con ello.

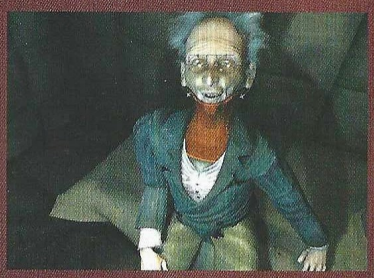
Sal del despacho del profesor y entra en la puerta que está en el hall con una rejilla de hierro y peor aspecto que las demás. Te llevará hasta la zona en donde se encuentran las celdas del manicomio. En la mesa del centro encontrarás un azucarillo cerca de la taza. Debes recogerlo y mezclarlo con la caja de cerillas en el inventario. Cuando tengas el azucarillo dentro de la caja tienes que dejar el conjunto en la mesa hasta que aparezca la mosca que está volando por la sala. Oirás su zumbido todo el tiempo desde que entras por la pasarela. Esa mosca te permitirá hablar con uno de los pacientes. Ve hacia las celdas que se encuentran subiendo las escaleras y busca una de ellas, que es donde podrás entrar. Si miras a través de la ventanilla, verás a un paciente sentado al fondo de la habitación. Usa la llave que llevas en el inventario para abrir la puerta y dale la caja de cerillas que contiene la mosca para que te cuente lo que sabe.

Sal de la celda cuando termines de hablar con él y dirígete hacia la puerta que está a la izquierda, al final de la barandilla. Entra y verás a uno de los esbirros de Drácula, que en realidad trabajaba para el profesor. Está poseído y tendrás que aplicar el crucifijo una vez para que se calme y otra más sobre la frente para que se esté quieto. Tienes que quitarle la llave que lleva encima y volver a la mesa en donde estaba la taza de café. Sitúa el cursor sobre el cajón del centro y ábrelo para tomar la jeringuilla vacía de dentro. Vuelve a la habitación de donde vienes y sácale sangre del brazo al individuo que está sentado en la silla para preparar la poción anti vampiro. Para ello, abre el escritorio y vierte el contenido de la botella verde que llevas en el inventario sobre el alambique. Ahora introduce el contenido de la jeringuilla, es decir, la sangre del vampiro. Sitúa la botella verde vacía al final de la espiral de cristal y enciende el mechero bunsen cuando aparezca el signo "+". Dale otra vez para que la llama crezca y comience a subir la temperatura. Cuando llegue a 35º pulsa una vez sobre el signo "– " y deja que la poción comience a hervir y se vierta sobre la botella verde. Una vez que eso ocurra, coge la botella. Mezcla en el inventario la poción con la pistola, que se pondrá verde y vuelve a la celda a ver a Hopkins, que antes poco te quiso decir... Ahora sí podrás preguntarle sobre la pistola.



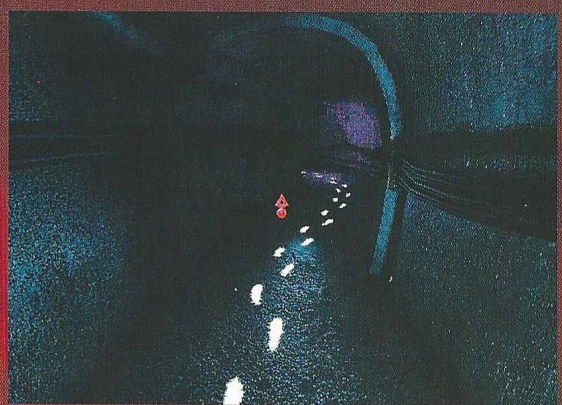
Te pedirá el anillo del dragón a cambio de su ayuda, pero en medio de la conversación el teléfono comenzará a sonar y tendrás que correr hacia el despacho del profesor para aproximarte al aparato por delante de la mesa y descolgar. En cuanto escuches por el auricular, oirás las amenazas del conde, que ha decidido apartarte de su vida como se aparta a un insecto. Vuelve a las celdas del manicomio y comprobarás que todos han huido. En el lugar en donde se encontraba el secuaz de Drácula al que le has sacado la sangre, ahora hay una trampilla en el suelo. Tendrás que entrar por ella, junto a las cajas...

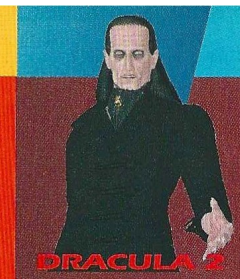


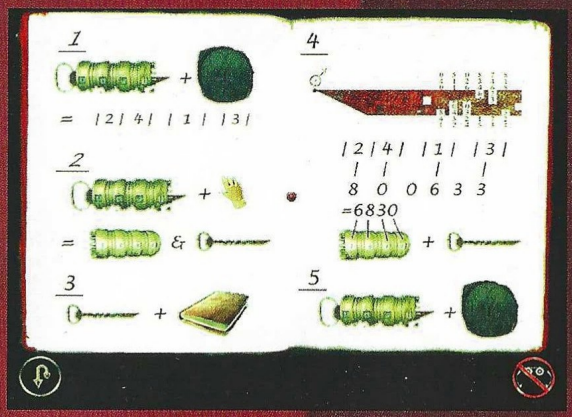


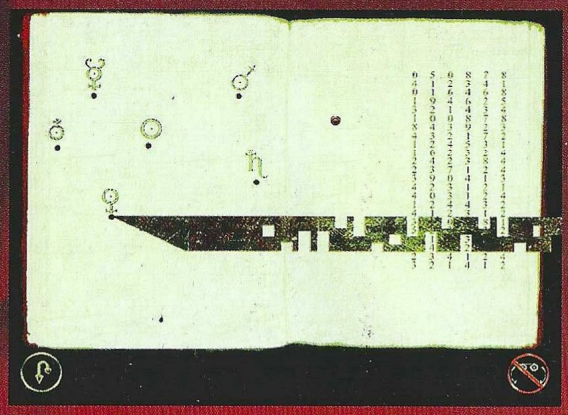
DE NUEVO EN LAS ALCANTARILLAS

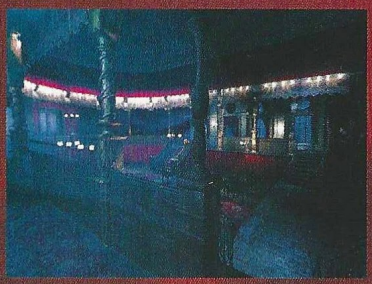
Entrarás de nuevo en las ya conocidas alcantarillas. Ahora tendrás que caminar hacia el fondo, donde antes se bifurcaba el camino y tenías a la izquierda una verja, que no conducía a ningún sitio, y ahora a la derecha hay una zona de sombra. Tendrás que ponerte las gafas que te dio Hopkins para ver los pasos del vampiro en la oscuridad. Avanza todo lo que puedas hasta que llegues a una zona en donde verás un panel de control a la izquierda con dos palancas. Tienes que accionar la de la

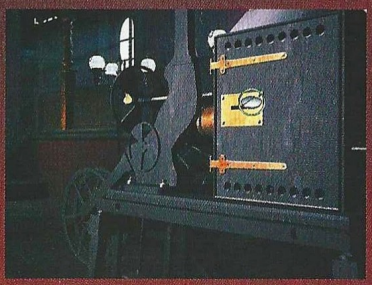


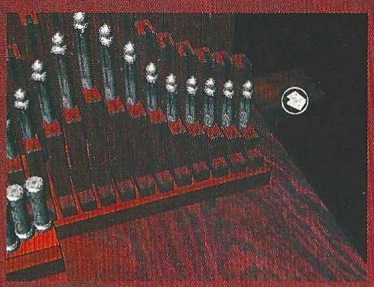












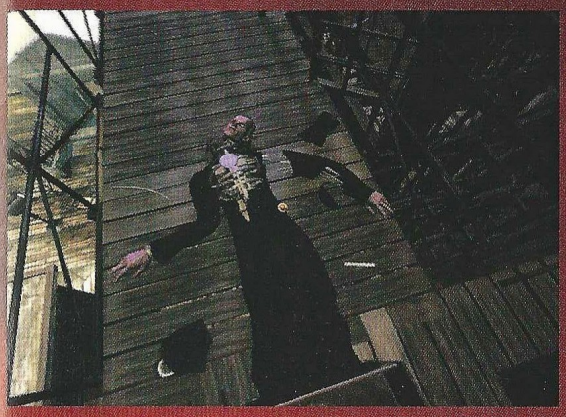
derecha para que se encienda el foco de luz y en cuanto aparezca el vampiro al que le sacaste la sangre, tomar del inventario el revólver y apuntar con él al corazón para matarle. Avanza hasta que pases por detrás del panel donde estaban los interruptores y sigue por el túnel hasta la bifurcación. Luego ve a la izquierda hasta que encuentres girándote a la derecha una puerta con un panel de control junto a ella.

Si miras de cerca en el panel, en la parte superior podrás accionar un mecanismo que abre dos elementos circulares. Toma el cilindro dorado con punta que recogiste al principio del juego e introdúcelo en la ranura que aparece en círculo recién descubierto de la izquierda. Verás que unos números se marcan en los cuadrados blancos de arriba. Lo que viene ahora es un poco complicado porque tendrás que ir al inventario y mirar en el cilindro dorado más de cerca. Supongamos que al abrir el panel de la pared los números que aparecen son 200134. Bien, ahora debes mirar en el diario rojo de Drácula con las gafas y cuando llegues a la página en donde están las seis filas de números, ir al inventario, coger la llave que sale del cilindro y ponerla sobre esas dos páginas, pero con la punta coincidiendo en el dibujo que también estaba al lado de la cerradura en la puerta. Las ranuras coincidirán con seis números. Pongamos que coinciden con 510382 los seis números que albergan las ranuras mas cerca del centro de la llave. Bien, pues si ponemos una cantidad debajo de la otra y suponemos que 200134 es el orden de cuatro de las cifras, tenemos que olvidarnos de los ceros. Es decir, sobre el 2 – 5 sobre el 0 – 1, 0 – 0, 1 – 3, 3 – 8, 4 – 2. Esto quiere decir que el orden es 3582 en el cilindro, porque las correspondientes al cero o en blanco no las contamos. Las instrucciones de uso vienen un poco más adelante en el diario de Drácula. Entonces vamos al inventario, ponemos en el cilindro la cantidad 3582 y metemos la llave dentro para introducir el conjunto en la extraña cerradura. Oiremos un golpe seco cuando se abra la puerta. Entra.

Avanza por el pasillo y entra en el local de Drácula. Baja por las escaleras de la derecha hasta el patio de butacas y ve hacia el fondo, lugar en donde se encuentra un proyector de cine y una efigie de Drácula. Acércate al proyector e introduce la ficha con la ranura que encontraste en Carfax para asistir a un pase privado del film en donde aparece Mina. Una vez que hayas visto la película, dirígete hacia la pantalla del proyector y sube por las escaleras de la izquierda hasta llegar al magnífico órgano. En tu inventario tienes unas cartulinas agujereadas. Mira en la esquina inferior derecha del órgano y allí en donde aparezca la lupa mira a la derecha de nuevo para dejar las tarjetas blancas. En cuanto comience a sonar la melodía inhalarás un gas tóxico y lo próximo que verás será al mismísimo Conde hablándote mientras te encuentras atado en su alcoba en el castillo de Transilvana.

Pronto serás liberado de tus ataduras y encontrarás debajo de la cama, a los pies de la misma, la pistola, que te hará falta en cuanto salgas de la habitación. Al fondo, a la derecha verás un vampiro. Tienes que ponerte las gafas y cuando veas la zona roja del corazón, tienes que dispararle con la pistola. Avanza y verás pasar al doctor en un ascensor hacia el subsuelo. Camina hacia la izquierda y vuélvete hacia la parte que tienes a tu espalda del escenario para ver el cuadro de luces que tiene una roja y otra verde. Ábrelo y acciona la palanca que se encuentra a la izquierda. En ese momento una figura robótica de Drácula se pondrá en movimiento e intentará atacarte. Para defenderte tendrás que darte la vuelta y coger la espada que se encuentra en la estatua del animal que está a tus espaldas. Úsala en el robot de Drácula para destrozarle la cabeza. Usa la espada acto seguido en la cuerda que tienes cerca y te elevarás un piso hacia el techo de la sala. Camina hacia la izquierda y coge al final de la pasarela una cuerda con un gancho y una manivela que se encuentran en el suelo. Vuelve hacia la escala de la pared y sube un piso más.

Justo a tus pies encontrarás una caja negra que a veces es difícil de identificar, pero en cuanto pases el cursor sobre ella verás que aparecerá la lupa. Introduce en ella la manivela y una escena tendrá lugar hasta que el robot de Drácula se sitúa frente a ti en el ascensor, al otro



lado del decorado. Camina hacia tu derecha y verás muy cerca del lugar en donde te encuentras una cuerda atada a una de las vigas de hierro. Pasa repetidamente el cursor por la zona porque es muy difícil de ver ya que casi se confunde con la viga. En cuanto la localices usa la espada sobre ella para que caiga un módulo de los que sujetan el escenario. Sube por esa especie de viga hasta el sistema de ventilación y métete dentro.

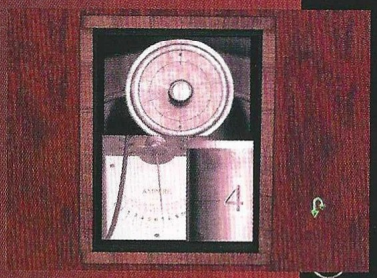
Avanza por los conductos y ve a la derecha. Bloquea el ventilador que está funcionando con la espada, continúa tu camino y busca una rejilla que proyecta una especie de luz azulada. Tócala con las manos y obtendrás en tu inventario una llave. Vuelve hasta donde está la espada y, de espaldas a ella camina hacia la derecha y usa la llave que acabas de recoger en la segunda rejilla que encuentres. Es la que está pasada la curva. Justo debajo de ti se encuentra la estatua de Drácula. Usa la cuerda con el gancho sobre ella y verás cómo se destruye. Baja hasta donde están los restos de la máquina y mira primero en su mano. Mueve el brazalete y dale la vuelta para coger la llave que aparecerá en su dedo. Luego mira en el corazón del robot y abre la compuerta para robarle el diapasón que se encuentra escondido en su corazón. Entra ahora en el ascensor avanzando una vez y caminando luego a la derecha y usa en el panel de control la llave que le has quitado al ingenio mecánico. Volverás a la sala de espectáculos y si desciendes por las escaleras encontrarás al doctor tumbado en el suelo. Para él es demasiado tarde, pero tu debes ir al órgano y ponerte las gafas para averiguar cuál de las teclas abre el pasadizo secreto. Acciónala y vete antes que el doctor destruya el bar.

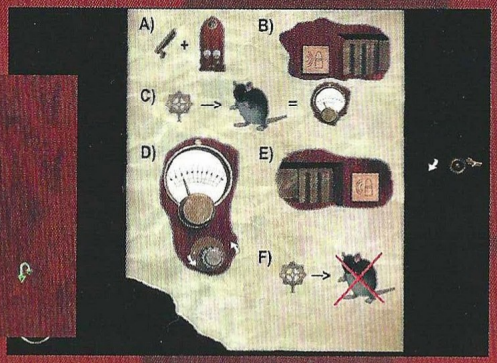
Aparecerás en las alcantarillas, frente a una barca a la que debes subirte. Cuando llegues al final del recorrido, avanza por la estrecha acera y encontrarás junto a la puerta que está a la izquierda un sistema de apertura idéntico al que usaste hace poco con el cilindro: abre la pequeña escotilla superior, introduce el cilindro y observa los números que aparecen y el símbolo de la derecha. Toma la llave del inventario y ve al libro rojo, hasta la página de las cifras para poner la llave sobre el símbolo que viste en la placa de la pared. Anota los números y luego ponlos en orden. Introduce ese orden en el cilindro y mete la llave dentro para llevar el conjunto, desde el inventario, hasta la ranura de la puerta. Cuando la abras estarás en Carfax, en la habitación a la que accediste tras romper unos maderos en el hall con el atizador.

CARFAX DE NUEVO

Ve hacia la puerta que da al hall y recoge las cajas que se encuentra tapadas con una especie de sábana blanca. Cuando salgas, deja las cajas bajo la escalera, en la zona de penumbra y observa con la lupa que puedes acercarte a ellas. Mira en su interior y toma prestadas las tijeras, el hacha y el mazo. Ahora dirígete hacia el piso superior y destroza con el mazo el escritorio que se encuentra a la derecha de la primera habitación a la que entras. Luego ve hacia la sala intermedia, donde encontraste al pobre hombre y disparaste a la puerta para rasgar las cortinas con las tijeras y recogerlas del suelo más tarde. Ahora baja al sótano, habiendo recogido antes los maderos resultantes del destrozo del escritorio y la vela de detrás del biombo. Haz trizas el ataúd con el hacha. Recoge también los maderos y deja las cortinas en la caja primera debajo de las escaleras, y luego los maderos en las otras dos. Enciende la vela en tu inventario con las cerillas y aplícala a las cajas.

En el sótano, ve al fondo hacia donde se encuentra la pequeña puerta de tonos dorados y recoge la llave que está en el nicho junto a ella, a la izquierda. Entra por la puerta y baja las escaleras para accionar la manivela que se encuentra a tus espaldas, en la pared. Verás que a media altura sobre el muro hay una abertura en la pared de la piscina. Tienes que lograr escapar por ahí, y la única forma de hacerlo será metiéndote en el agua y despejando un montón de cajas que se encuentran hacia la izquierda de la piscina, sumergido. Una vez que hayas accionado también esa manivela tienes que ascender y buscar el hueco al que antes no podías llegar, pero ahora sí buceando. Entra y estarás a salvo en las alcantarillas. Camina hacia la izquierda y sube por la escala del fondo a la izquierda para acceder al sanatorio mental.





Entra en la casa y dirígete directamente a las celdas para ir al lugar en donde preparaste la pócima contra los vampiros para la pistola. Tienes ahora una llave en el inventario que abre la doble puerta a la que no podías acceder anteriormente. Úsala y verás que bajo la tela de color claro hay un laboratorio fotográfico. Tendrás que tomar la placa que tienes en el inventario desde el principio del juego y colocarla en la máquina de revelado. Acciona el interruptor y toma un folio del cuadrado negro que está contra la pared. Ponlo en la bandeja y acciona el mecanismo de la máquina de revelado. Cambia el papel de sitio cuando se revele la imagen, a la otra bandeja, y mira la foto que has conseguido.

Ahora tienes que mirar en la parte superior, donde se encuentra la máquina a medio hacer. Toma el cilindro de abajo, el que está justo enfrente y ponlo en la parte inferior de la máquina. Pon las bobinas en forma de herradura que se encuentran a la derecha en la parte superior izquierda de la caja. Cuando tengas la lupa en el círculo central, mueve la aguja del instrumento hasta posicionarla como en la foto pero en el sentido de la marcha de las agujas de un reloj. Pon en el centro ahora esa especie de termómetro y súbelo hasta el 4. Pon el amperímetro en último lugar y mira con la lupa bajo él para que puedas reglarlo hasta el 7 pulsando en el cilindro, como muestra la foto de arriba a la izquierda. Toma ahora de la parte superior de las bobinas en forma de herradura la antena que parece una estrella y sustitúyela desde el inventario por el diapasón. Cierra la caja, toma la manivela que le permite funcionar y coge la caja por fin. Sal de ahí por el pasadizo que está junto a las cajas, hacia las alcantarillas.

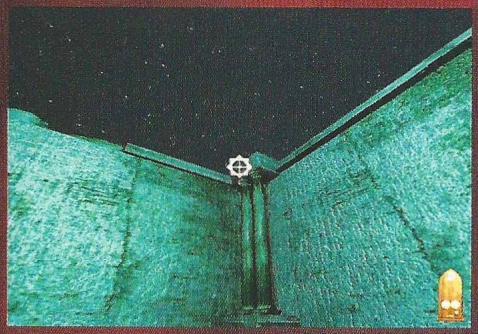
EN EL CEMENTERIO DE NUEVO

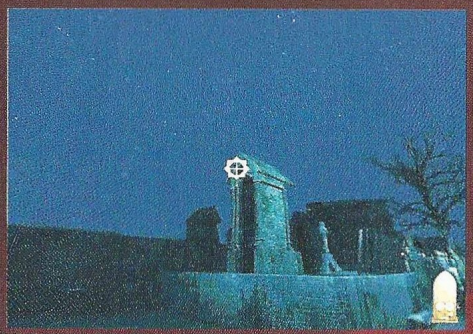
Una vez en las alcantarilla, verás que un grupo de ratas te bloquean el paso. Acciona en el inventario la manivela para la máquina. Ponla en modo "recepción" y espera unos segundos. Ahora cliquea con la estrella sobre las ratas. Abre el inventario y mira qué nivel tiene el reloj que se ha movido para poner el de la derecha al mismo. Ahora posiciona la tecla de mandos en el modo emisión y cliquea sobre las ratas. Verás que todas salen huyendo.

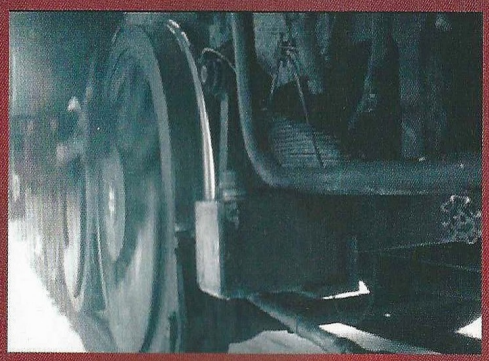
Ve hacia el fondo de los túneles y luego todo a la derecha hasta encontrar el pasadizo que tiene un panel de mandos. Acércate al panel de control para tener una mejor vista de los mandos. En el inventario, toma la llave que recogiste de los sistemas de ventilación y métela en la ranura y acto seguido, manipula la manilla de la izquierda. La pasarela se moverá y podrás meterte en un nuevo túnel. Cuando llegues al borde de esa especie de piscina, encontrarás en el suelo unos maderos que podrás usar para cruzar al otro lado. Pasa y una vez que te encuentres allí, mira hacia el cielo y saldrás al cementerio de nuevo.

Ve a las placas que se encuentran a la izquierda de la puerta principal y pulsa sobre ellas para encontrar una que habla de San Jorge. Toma el escrito y el anillo del dragón y busca después el panteón que se encuentra junto al árbol seco.

IMPORTANTE: SALVA LA PARTIDA PORQUE ESTA SECCIÓN DA PROBLEMAS







Mete los dedos en los ojos de la figura que sobresale, como ya hiciste e intenta entrar por la puerta para que se active el poder maligno de las gárgolas. Las gárgolas cobrarán vida y tendrás que usar el emisor-receptor en ellas para eliminarlas: primero cébalo en el inventario con la manivela, luego sitúa el botón en "recepción" y sal al cementerio. Consulta el mapa del cementerio para localizar las gárgolas. Cuando encuentres una, sitúa la antena sobre ella, ve al inventario, aumenta la potencia hasta igualar los dos indicadores y vuelve a señalarla con la antena: se destruirá. Las gárgolas son muy difíciles de ver. Son pequeñas y están muy escondidas: una sobre el muro, y las otras dos sobre las puertas de dos panteones, cerca del tejado.

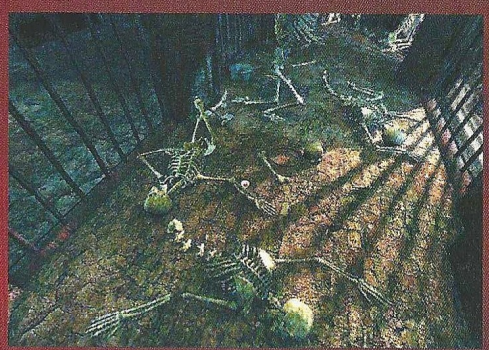
Una vez que hayas destruido las gárgolas, tendrás que ir a la tumba que se encuentra junto al árbol seco, donde activaste el poder de las gárgolas, y entrar por la puerta. Entrarás en una cámara con un sarcófago. A los pies de la tumba verás un bajorrelieve con la cabeza de un monstruo y cuatro indicadores en los vértices de las esquinas puestos a cero. Lee la carta de Hopkins, la que estaba junto al anillo del dragón en la tablilla de la pared del cementerio junto a la entrada principal. Te da un código que son los números que debes pulsar en los cuatro indicadores de este bajorrelieve: en la esquina superior izquierda el 9, en la superior derecha el 2, en la esquina inferior izquierda es 7 y en la derecha el 8. Una energía fluirá a través de la figura de la placa y la tumba comenzará a rodar. Se abrirá un pasadizo por el que debes entrar y Drácula te estará esperando.

EN LOS SUBTERRÁNEOS DEL CASTILLO DE DRÁCULA EN TRANSILVANIA

Baja por las escaleras hasta que encuentres la verja cerrada con un bajorrelieve como el que estaba a los pies de la tumba por la que entraste. Mira el libro de Drácula, el rojo, en la tercera página para observarla más detenidamente con las gafas de Hopkins. Debes usar los cuatro números que aparecen después de la letra "G": es decir, el 9 para la esquina superior izquierda, el 4 para la de la derecha, el 6 para la esquina inferior izquierda y el 2 para la de la derecha. Entra por el pasadizo y avanza hasta que llegues a una puerta grande en forma de calavera. Mira en la caja que hay en el suelo, retira la tela que la cubre y recoge de dentro la pala y la barra de hierro. Vuelve hacia atrás y baja hasta el nivel de la cabaña.

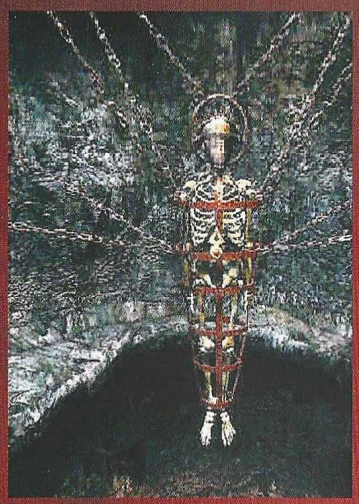
Avanza hacia la estructura de madera que parece una cabaña. Cuando llegues a ella vuélvete y usa la barra en uno de los bloques de piedra que están en el suelo. Cuando lo retires coge el detonador, del cual sólo verás el hilo. Una vez que lo tengas en tu poder, sal de la pantalla y avanza hacia a puerta una vez. Vuélvete hacia el montón de piedras y sube dos veces por ellas. Cuando estés arriba vuélvete y recoge de encima de las piedras un mazo y un cortafríos. Tienes que bajar hasta la mesa y usar el mazo y el cincel con el cajón de la misma. Cuando lo abras encontrarás un rodillo, pero si te fijas en el taco que tiene en la pared del fondo el cajón y aplicas el mazo y el cincel sobre él, caerá. Vuelve a tirar del cajón y descubrirás un compartimento secreto que oculta una llave. Recógela. Ve detrás de la mesa y usa la llave en el cofre que contiene dinamita para coger unos cartuchos. Dirígete ahora hasta la escalera para subir un tramo hasta el pasadizo que conduce a esa especie de calavera junto a la cual recogiste la pala y la barra. Mete la dinamita en la boca de la escultura, pon el carrete con el hilo y date la vuelta para buscar el extremo del hilo. Aplica el detonador y púlsalo para hacer explotar la escultura. Verás que una piedra preciosa salta entre las rocas. Tendrás que recogerla del suelo entre las que saltan con la explosión y si avanzas llegarás a una extraña y oscura sala barroca: las cárceles.

LA SALA DE LAS CELDAS



Gírate de tal forma que te pongas frente a la entrada por donde llegaste a la sala de las celdas. Tienes que mirar en las tallas de la izquierda para encontrar el bajorrelieve que ya

has usados varias veces. Acércate y deja la gema que encontraste tras la explosión en el otro ojo de la figura. La puerta girará y podrás entrar en el pasillo que da por detrás de las celdas. Avanza ignorando el pasillo que encontrarás a la derecha en un momento dado hasta que llegues a una celda que tiene una de sus barras dobladas. Podrás entrar en ella y tienes que dirigirte a la izquierda, hacia el fondo, De entre los esqueletos que encontrarás en el suelo, podrás acercarte a dos de ellos. Cuando aparezca la lupa retíralos con la mano y usa la pala en el suelo para excavar junto a ellos: tendrás oportunidad de descubrir un cráneo, un pergamino y un hueso. Ahora tienes que salir de ahí y volver hasta el pasillo que se encontraba abierto en la pared cuando ibas hacia la celda con la barra doblada. Entra en ese pasillo –que ahora se encuentra a tu izquierda– y ve hacia la puerta grande.

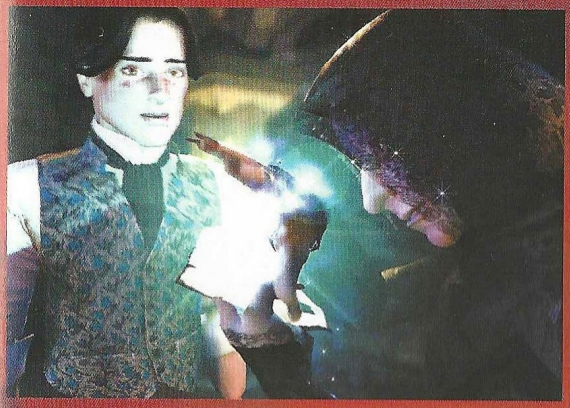


Entra por la puerta y recoge la ballesta de la mesa y el farol. Luego abre el cajón de en medio y recoge de su interior la gema roja que se encuentra unida a una cadena. Sube por la mesa hasta la estantería del fondo y recoge de su parte superior, esa donde no se ve nada, las flechas. Ahora sal de la habitación y ve hacia el pasillo para volver a entrar y situarte frente a la puerta donde encontraste la ballesta. Busca en el suelo un lugar en donde tienes que apoyar el cráneo que llevas en el inventario. Pon sobre el cráneo un hueso y sobre el hueso la gema que encontraste en el último cajón que has abierto. Enciende la lámpara con las cerillas que tienes en el inventario y pon la lámpara detrás de las calavera con el hueso y la gema. El rayo de luz abrirá la puerta.

Avanza por el pasadizo pero antes de hacerlo arma la ballesta con las flechas de carcaj. Vierte sobre todo ello un poco de poción anti vampiro y ve hasta la nueva zona de la sala de las celdas. Salva la partida porque mientras avanzas, verás arriba a la derecha un vampiro que se asoma varias veces. Debes dispararle con la ballesta cuanto antes para deshacerte de él. Una vez que hayas terminado con el vampiro baja las escaleras y avanza hasta el esqueleto que se encuentra suspendido por las cadenas. Si te acercas a su cabeza encontrarás que puedes abrirle la boca para tomar de entre sus mandíbulas la pieza que falta del anillo del dragón. El suelo desaparecerá bajo tus pies y tendrás que avanzar hasta salir de esa tumba en el cementerio de Borgo, en Transilvania.

EL CEMENTERIO DE BORGO

Si sales de la tumba verás que en el monumento funerario de Drácula falta un trozo en el icono de San Jorge. Si caminas hacia la puerta del cementerio y miras en la rejilla de la tumba que está a la derecha –con la puerta a tu izquierda–, un pergamino te dirá que el icono debe ser reparado. A la derecha de esa tumba está otra cuya lápida está partida en la base, Detrás verás una mano que sostiene una cruz. Debes recogerla del suelo. Avanza un poco más hasta ponerte detrás del pequeño panteón que está en el centro del cementerio y si miras al suelo y cavas con la pala encontrarás el trozo que falta del icono. Ve a ponerlo y sitúate en la lápida de donde has salido al cementerio para usar las gafas de Hopkins aproximadamente a la altura de la puerta de entrada, en la pantalla, pero un poco a la derecha. Entonces verás unas extrañas fluctuaciones. Pon la mano



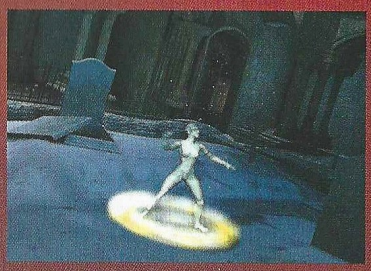
con la cruz sobre las fluctuaciones energéticas de color azul que se encuentran un poco a tu izquierda y las cadenas de la verja del panteón caerán al suelo. Entra y gira a la derecha para usar el pasadizo que te conducirá hasta el castillo del conde.

EN EL CASTILLO DE DRÁCULA

Una vez que te encuentres en el patio del castillo, avanza hacia las estatuas de los lobos al pie de la escalera y gira a la derecha para ir hacia la esquina. Entra por la escalera de caracol que se encuentra al fondo y desciende al lugar en donde encontraste a Dorko, la hechicera por primera vez en el anterior capítulo del juego. Habla con ella y pregúntale por el pergamino cuando aparezca el icono.

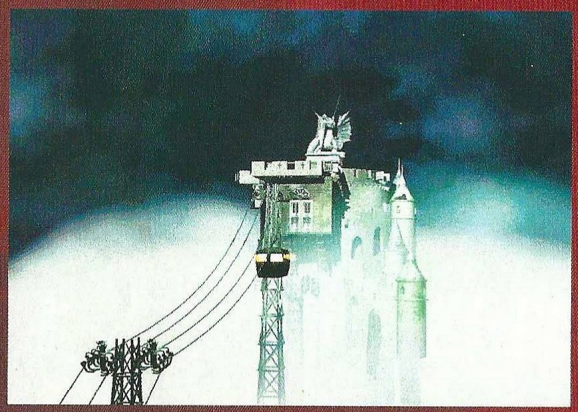
ATENCIÓN: PUEDE QU TENGAS PROBLEMAS CON EL ICONO DEL PERGAMINO, POR LO TANTO TE RECOMENDAMOS QUE SALVES LA PARTIDA EN ESTE EXTREMO.

Dale después la piedra azul para que intente reconstruir el anillo del dragón. Pero cuando ella comienza sus conjuros, una vampiresa le atraviesa el cuerpo con un cuchillo y huye con la piedra huyendo con ella hacia el patio. Síguela, pero observarás que, cuando intentes entrar en el cementerio del patio del castillo, ella creará un espacio de fuerza para protegerlo. Tienes que subir ahora por las escaleras de los lobos y mirar en la cerradura de la puerta con las gafas, cuando aparezca el icono de la lupa. Una vez que todo esté en verde por esa especie de anillo que te dio Dorko sobre la cerradura de la puerta para entrar. Ve hasta el final del pasaje y toma la cuerda con el gancho. Combínala en el inventario con la ballesta y sal de la sala. Desde la puerta por la que has entrado, apunta a la galería de balcones con la ballesta, concretamente al segundo comenzando por la derecha y dispara la cuerda con el gancho para agarrarte a él y pasar por encima del cementerio del castillo. Irás a parar casi frente a la puerta de la biblioteca.



Entra en la biblioteca y ve hacia el escritorio que se encuentra en el fondo. Ábrelo y toma el papel que se asemeja a un tablero de ajedrez. A la derecha verás que hay una tabla que sobresale un poco. Arráncala y se desenrollará una especie de dibujo con figuras geométricas. Si pones el pergamino sobre ellas, moviéndolo sobre las figuras geométricas, podrás comprobar las correspondencias de los números romanos con las figuras geométricas. El I corresponde al cubo, el II corresponde a la tercera figura dispuesta, en el sentido de las agujas del reloj, hacia la derecha, la que está formada por triángulos y se parece a una esfera. El III es para la que se encuentra justo encima y el IV para la séptima según las agujas del reloj.

Vuélvete y ponte un paso al frente con las estanterías de libros a la derecha. Vuélvete y actúa sobre la tela que cubre el vacío entre las dos estanterías de libros. Encontrarás una caja sobre la que debes pulsar los iconos circulares en orden I, II, III, IV hasta que oigas un ruido de apertura, sólo entonces estarás seguro de haberlo conseguido. Entonces po-



drás coger la cruz de San Jorge y salir de ahí. Ve hacia el cementerio y déjate caer desde la cuerda. A la izquierda del lugar en donde has caído tienes una tumba sobre la que debes usar la barra encontrada en las minas. Cuando retires la lapida podrás recoger una gema sobre el esqueleto que allí se encuentra.

Pon la gema en el inventario sobre la cruz de San Jorge. Mira a la derecha de donde estás, entre las dos tumbas observarás un pentagrama que debes destruir colocando la cruz de San Jorge en el centro del mismo. Sal de ahí y camina hacia donde estaba la biblioteca, pero entra por la puerta de abajo para acceder al piso superior y entra en la biblioteca.

YENDO HACIA EL TELEFÉRICO

Al entrar en la biblioteca, si avanzas un poco verás que a la derecha se encuentra una pequeña puerta. Usa las lentes de Hopkins para ver el pentagrama y destrúyelo con la cruz. Entra en la habitación y te encontrarás frente a una mesa de ajedrez. Mete debajo del tablero la hoja parecida a un tablero de ajedrez y mira en el diario de Drácula en la primera página, con las lentes de Hopkins. Tienes que pulsar en el tablero de madera las letras en este orden: FBHEACGD. Vuelve a tomar la hoja de debajo del tablero y sal.

Camina hacia la derecha y baja las escaleras hasta la sala que tiene el suelo en forma de un gigantesco tablero de ajedrez. Avanza un paso hacia el muro de la derecha y sitúate sobre el tablero. Si miras en tu hoja de ajedrez en el inventario, verás que tienes que seguir los pasos indicados hasta el centro de la sala, pero invirtiendo los colores: el negro ahora es blanco y viceversa.

Ahora estás sólo en el centro de la habitación. Mira la puerta que tienes enfrente con el catalejo. Usa las lentes de Hopkins para ver mejor y utiliza esa especie de anillo que te dio Dorko en el pentagrama. Avanza hacia la puerta, vuelve a usar las gafas contra vampiros y usa la cruz para pasar. Ahora te encuentras en la sala del teleférico. Acciona el mecanismo de la derecha y el teleférico llegará. Avanza un paso por la izquierda y vuélvete para accionar la palanca que extiende la plataforma para situarte frente al teleférico. Acciona el mecanismo de la derecha para entrar y el interruptor, a la izquierda del enorme botón rojo, para que se cierren las puertas. Ahora pulsa el botón rojo: llegarás hasta el torreón. Sal del teleférico y Hopkins te ayudará y dará una llave.

Entra de nuevo en la cabina del teleférico. Toma la escalera de la pared y ponla bajo la trampilla grande que está al fondo. Sube por la escalera y quita la tapa a la trampilla. Sube a la viga que está en el techo y camina hacia el lado opuesto a la ventana y mira hacia el techo, sobre la zona donde se encuentra Hopkins: allí, apenas perceptible, verás un círculo negro que puedes quitar. Entra por ese pasaje y avanza. Conviene salvar la partida en este extremo porque irás a parar a la parte superior del torreón.

EN EL TORREÓN

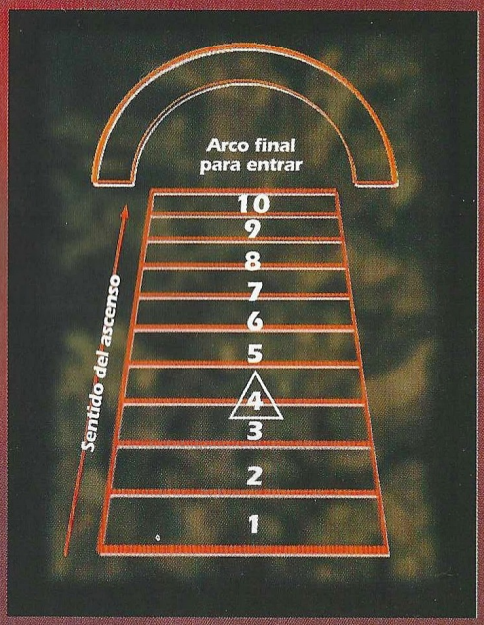
Los secuaces de Drácula aparecerán y tendrás que darte bastante prisa si quieres salir de ahí con vida. Avanza hacia la parte de la izquierda de la estatua central varias veces hasta llegar a una zona semicircular en la almena. Por allí hay una escalera cuyo acceso se encuentra bloqueado por la cabeza de piedra de una estatua. Usa la barra de hierro de la mina para moverla y hacer que caiga por las escaleras. Baja después y toma la viga de madera que está más cerca de la pasarela rota, entra en la almena circular del cañón y toma el cubo que está junto a él. Si el cubo no aparece en el inventario después de recoger nieve al pie de la estatua, tendrás que volver a jugar esta secuencia porque tiene que estar ahí.

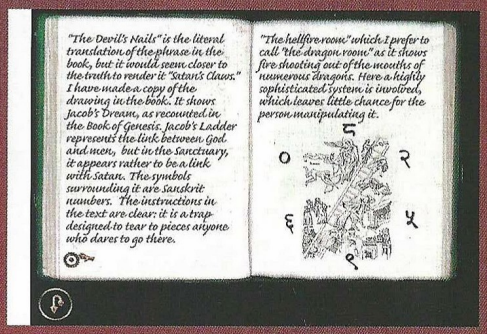
Sube hacia la estatua de nuevo, rodéala y ponte frente a ella para meter algo de nieve en el cubo que acabas de coger. Vuelve hacia las escaleras pero detente en el primer cañón que encuentras a la izquierda y pon la viga de madera en el agujero del suelo. Desciende al agujero sin intentar pasar al otro lado de la viga y toma las maderas y una bandera rota que se encuentra cerca del lugar en donde estás. Ahora asciende y pasa al otro lado de la viga, junto al cañón para moverlo y recoger del suelo la bola de hierro. Baja por las escaleras hacia el otro cañón y cuando lo observes más de cerca aparecerán tres casillas en la imagen que tienes que rellenar con el cubo de nieve, la bala de cañón y la bandera. Prende en el inventario las maderas con una de las cerillas de la caja que llevas encima y colócala debajo del cañón.

Sal de la almena y continúa descendiendo. Pon la viga en el tramo roto de pasarela y vuelve sobre tus pasos para recoger otra que está caída en las escaleras de piedra un poco más arriba. Cógela y pon esta nueva viga a continuación para, después de avanzar, quitar la primera de su sitio y volver a ponerla delante de ésta y llegar al otro lado salvando el precipicio. Avanza y entra en la almena de la izquierda, donde se encuentra uno de los secuaces de Drácula, al que le acabas de propinar el cañonazo, y quítale del bolsillo la placa con la llave que le cuelga. Ahí hay una puerta que puede abrirse con la llave que te dio Hopkins. Encontrarás un ascensor. Entra en él, mira hacia la derecha, un poco por debajo de tu nivel de visión y pulsa en el botón para descender. Una vez que te encuentres abajo, mete la placa que quitaste al cadáver en la ranura del panel del ascensor y pulsa el botón para que suba: tienes que salir del ascensor antes que comience a subir. Date la vuelta y avanza hacia el fondo. Arma la ballesta y dispara a la estructura que ves enfrente en la parte superior derecha, de tal forma que rompas unas cadenas para que el puente levadizo caiga. Ve hacia el centro de la confluencia de escaleras.

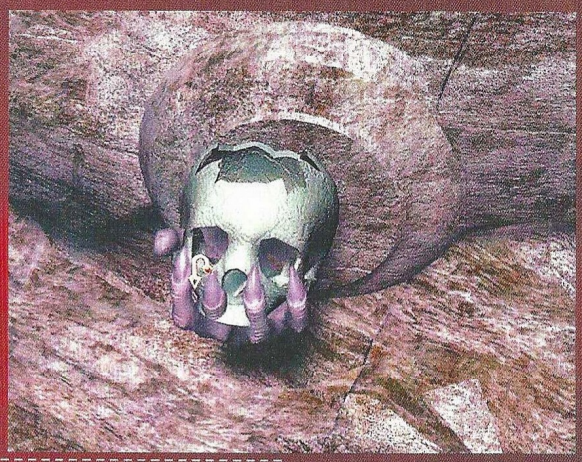
LAS PRUEBAS

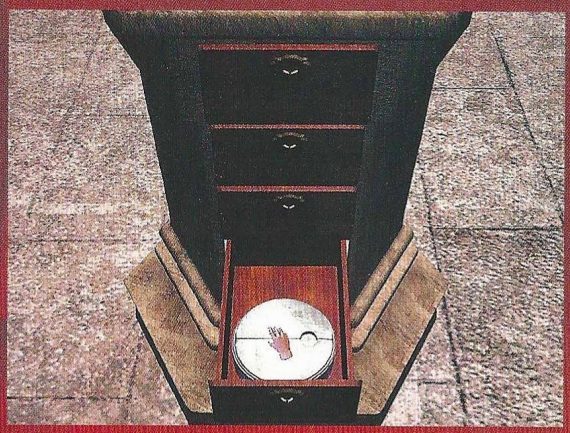
Salva aquí la partida porque lo que viene a continuación es un poco peligroso. Tienes que acceder a una de las escaleras, entrar por la puerta y girar a la izquierda para recoger de entre los huesos del esqueleto un cráneo y luego ponerte sobre los escalones que descienden. En cada escalón hay dibujado un símbolo semejante a los que aparecen en el libro verde en el apartado de la escalera de Jacob. Tienes que descender pisando sólo los escalones que están marcados con esos símbolos. Si no lo haces así, cada vez que intentes atravesar el arco del fondo, morirás. Sabrás que lo has hecho bien porque cuando eso sucede, se oye un fuerte golpe, como si un mecanismo se desactivara. Si cuentas los escalones desde arriba hacia abajo, tendrás que pisar el primero que encuentres, el tercer, el sexto, el séptimo, el noveno y el décimo. ¿El problema? Que es muy difícil situarte bien en cada uno de ellos (NOTA: como ves en el dibujo, cuando estés en el escalón 4, en realidad parecerá que estás entre el 3 y el 4).



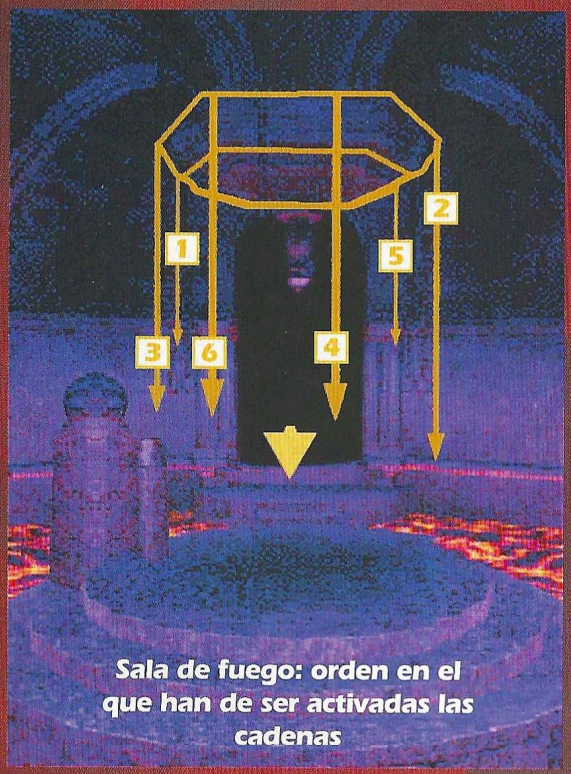


Esta prueba tendrás que pasarla por el método ensayo-error. Intenta identificar la posición de todos los escalones. Hay una referencia al pasar del 10, que es la primera pisada que oyes, al nueve y al siete, porque la flecha que indica la dirección en la que avanzas, parpadea. Debes observar que el último escalón no coincide exactamente con la losa, sino con la pisada que oyes. La verdad es que a veces es complicado acertar, pero deberás tener un poco de paciencia.





Una vez que hayas logrado pasar por uno de los arcos, todas las puertas serán accesibles, pero cuando estés en el fondo de esa sala deberás dirigirte hacia la parte izquierda de la misma y mirar en la mano que sostiene una especie de agarradero. Cuando vas a cogerlo, la mano se cierra, por lo que deberás poner, a la segunda vez que lo intentes, el cráneo sobre ella. Rómpelo después por la parte superior con la barra de la mina y recoge el agarradero de dentro. Abandona la sala y vuelve hacia el lugar en donde se encuentra el pupitre.

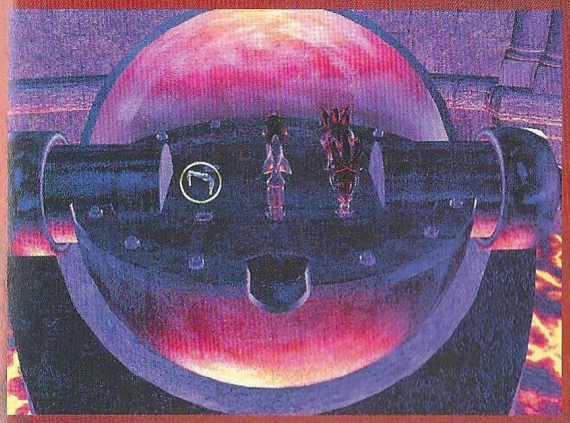


Sala de fuego: orden en el que han de ser activadas las cadenas

Avanza por uno de los tiros de escaleras. Es indiferente. Encontrarás detrás de la puerta una sala llena de lava. A la izquierda podrás tirar de una cadena que extiende el pasadizo para poder acceder al centro de la sala. Estarás rodeado de cadenas que penden del techo, pero una se encuentra sobre una gran bola de metal. Si tomamos esa como referencia y le ponemos el número 1, si giramos para situarnos frente a la puerta por donde hemos entrado, y siguiendo el recorrido de las manecillas del reloj, numeraremos las cadenas como sigue: 5, 2, 4, 6, 3, y 1 de nuevo. Pues bien, ese es el orden en que debemos tirar de las cadenas para que se active otra pasarela que nos llevara hasta una cabeza de un dragón que debemos observar más de cerca. Aparecerá otro tirador similar al que encontramos en la mano que se cerraba. Cógelo y

atraviesa la puerta. Si cuando subas las escaleras observas que el pupitre ha desaparecido, no es otra cosa más que te encuentras en un nivel diferente de la zona de escaleras, no tienes más que entrar por otra escalera, la que asciende por ejemplo, y pronto volverás a la encrucijada del pupitre, pero todavía nos queda una habitación más por ver. Es una parecida a la sala en donde estaba la hembra de "Alien" poniendo huevos, con un huevo en el centro que debemos abrir e intentar meter la mano dentro. Aparecerá un silueta igual que la nuestra.

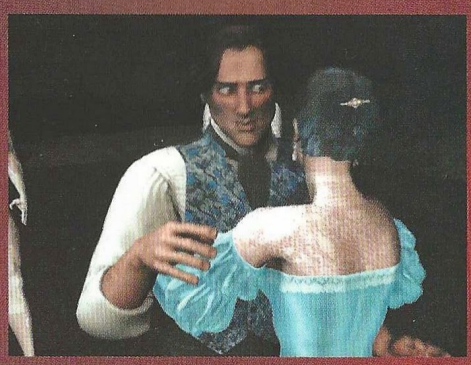
Tendremos que situarnos en el dentro de la sala y mirar con nuestras gafas hacia la derecha, un poco por encima de nuestro campo de visión. En uno de los lomos tan asquerosos que vemos, hay un orificio por el que emana un plasma verde intermitente. Debemos armar nuestra ballesta, ponerle poción anti-vampiro y disparar ahí. Si miramos ahora hacia la izquierda, más o menos a la misma zona, veremos que existe algo similar a lo que hemos matado pero esta vez con una pequeña coraza protectora. Hay que dispararle cuando la coraza esté elevada para bloquearla, apuntar de nuevo y dispararle en la zona desde donde emana el plasma. Ahora tenemos que combinar en el inventario la poción anti-vampiro con la jeringuilla para inyectarla ahí mismo. Nuestra silueta explotará y podremos recoger el último tirador de dentro del huevo. Avanza hacia la puerta que está detrás y ve hacia donde se encuentra el pupitre. Es posible que tengas que usar otra escalera para llegar a él, pero no es problemático.



Cuando estés ante Drácula y Mina, dale a ésta la alianza que recogiste del suelo de la casa del profesor para que recuerde

UN FINAL

Abre la tapa del pupitre que se encuentra en un lateral e introduce los tres tiradores, cada uno en su hueco. Es fácil hacerlo porque al probar con uno u otro aparecerá un círculo rodeándolo y podrá ser encajado en esa zona. Cuando hayas puesto los tres, mira en la parte inferior del atril y verás que puedes recoger tres objetos circulares de los tres últimos cajones. Tendrás que volver con ellos a la sala de fuego por las escaleras y mirar la esfera del centro. Debajo hay un cilindro que debes abrir para meter dentro, una encima de la otra, las piezas que llevas. Vuelve al pupitre, toma las tres piezas y abre la esfera de la sala de lava para ponerlas dentro. Cierra la tapa y pulsa sobre la parte derecha del conjunto para que las dos cabezas de dragón que aparecerán las fundan en una sola. Toma esta única pieza que se encuentra en la parte inferior del conjunto, en el cilindro, y ponla en el centro del pupitre. El ascensor aparecerá y tendrás que ir hacia donde se encuentra para introducirte en él. Entra y cuando estés ante Drácula y Mina, dale a ésta la alianza que recogiste del suelo de la casa del profesor para que recuerde. Cuando Drácula te amenace, coloca la gema azul de Radú en el círculo que se encuentra frente a su trono...



Especial Top Secret

Año nuevo, trucos nuevos

Para empezar el año con buen pie, nada mejor que unos cuantos trucos que nos faciliten la vida. Sabemos que uno de los propósitos de año nuevo debería haber sido no volver a hacer trampas, pero con juegos tan difíciles como estos, pueden convertirse en una auténtica necesidad al llegar a las fases finales. Que los disfrutéis con salud.

RUNE

Todos los códigos siguientes se introducen en la consola o en la línea de comando a la que se accede con la tecla TAB:

CHEATPLEASE Activar el modo trucos
GOD Modo dios
GHOST Atravesar las paredes
FLY Volar
WALK Desactivar GHOST/FLY
SUMMON *[Nombre de Objeto]* Invocar objeto (ver lista a continuación)
OPEN *[Nombre del Mapa]* Pasar al nivel indicado (ver lista)
SWITCHCOOPLEVEL *[Nombre del Mapa]* Saltar al nivel indicado con los objetos conseguidos (ver lista)
BEHINDVIEW 0 Vista en 1ª persona
PLAYERSONLY Paraliza a todos los personajes no jugadores
KILLPAWNS Mata a todos los enemigos

Nombre de los objetos que se pueden invocar:

VikingShortSword
VikingBroadSword
VikingShield
VikingShieldCross
GoblinAxe
GoblinShield
DwarfBattleSword
DwarfBattleHammer
DwarfWorkSword
DwarfWorkHammer
DwarfBattleShield
RuneOfPower
RuneOfPowerRefill
RuneOfHealth
RuneOfStrength
MagicShield
DarkShield
RustyMace
RomanSword
SigurdAxe
HandAxe
Torch

Nombre de los mapas para usar con los comandos OPEN y SWITCHCOOPLEVEL:

intro (vídeo de intro)
ragnarvillage
(vídeo de inicio)
ragnarvillage2
sailingship (transición)
sinkingship
sinkingship2
deepunderlodin
deepunderlodinbv
deepunder3
deepunder4
hel1
hel1a
hel1a2
hel1b
hell2end
hel3a
hel3b
hellift
goblin1
goblin2
trialpit
beetlefly (transición)
thorapproach
thor1
thormap3
thormap4a
thormap4b
thormap5a
thormap5b
thormap6loki
mountain1
mountain2
dwarftrans
dwarf1wwheel
dwarfmap2
dwarfmap3a
dwarfmap3b
dwarfmap5a
dwarfmap5b
dwarfmap6darkdwarf
loki1
loki1a
lokimaze
loki2
loki3a
loki3b
villageruin
asgard (vídeo final)

AIKEN´S ARTIFACT

Para introducir cualquiera de los códigos hay que acceder a la ventana de diálogo. Una vez allí, se escriben y se pueden activar sin problema. Sin embargo, el modo dios sólo permanecerá activo hasta el siguiente tiempo de carga, tras el cual habrá que volver a introducirlo.

mpjuiceme Restablece salud y cordura al 100%
mptedthehead Modo dios
mpshipit Acceso a todos los niveles de la aventura individual

HITMAN

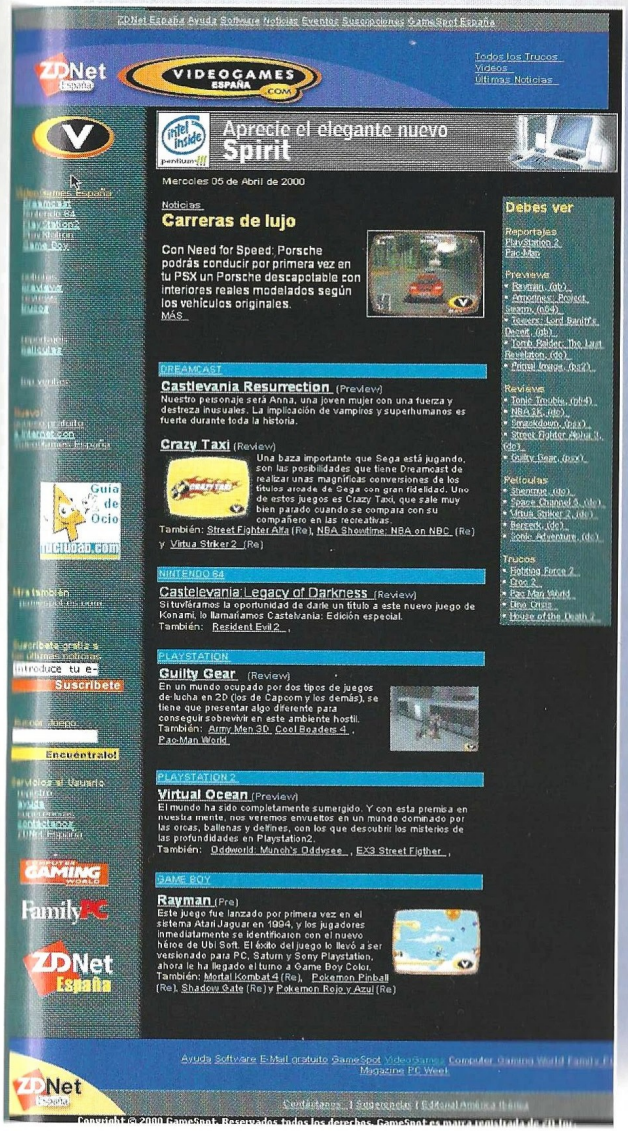
Lo primero que hay que hacer es editar con el bloc de notas el archivo Hitman.ini que se encuentra en la carpeta del juego. Al final del texto de dicho archivo añadimos la siguiente línea 'EnableConsole 1', y lo guardamos. Durante la partida, para introducir los códigos, habrá que pulsar la tecla 'º' para que aparezca la consola.

god 1 Modo dios
giveall Todas las armas con el máximo de munición
infammo Munición ilimitada
invisible 1 Invisibilidad

¿Quieres saber algo sobre consolas en la web?

Con VIDEOGAMES ESPAÑA .COM lo sabrás TODO

En Videogames España podrás encontrar todo lo que necesitas para ser un experto en el mundo de las consolas, desde los trucos más difíciles y desconocidos hasta las últimas novedades y noticias. En Videogames España los jugadores pueden encontrar Previews, Reviews, Noticias, Guías de juego y Trucos de los juegos de mayor actualidad.



Noticias
Con la actualidad del mundo de las consolas.

Previews
Cómo serán los mejores títulos que se están creando.

Reviews
Análisis de los juegos más recientes.

Reportajes
De actualidad y de los clásicos de siempre.

Trucos
Claves y técnicas secretas para todos tus juegos.

Películas
Para descargarte vídeos de tus juegos favoritos.

Top Ventas
Las listas de los juegos más vendidos.

IMAGEN LIMITE

DREAMCAST PLAYSTATION PLAYSTATION 2 NINTENDO 64 GAMEBOY

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON VIDEOGAMES

VIDEOGAMES ESPAÑA .COM

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LAS 2 "COOL- ICAM" DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 60 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

JOSE FRANCISCO NUEZ VENTURA ..... LOS LLANOS ARIDANE (S.C. TENERIFE)
DANIEL PAYA RICNON ..... SABADELL (BARCELONA)

LOS GANADORES DE LAS 20 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO LA FUGA DE MONKEY ISLAND PUBLICADO EN EL Nº 60 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

MARIA SOCORRO GARCIA PALACIOS ..... ALCALA DE HENARES (MADRID)
ALBERTO LOPEZ GONZALBES ..... VALENCIA
KOLDO RIBOTE CERVANTES ..... TRES CANTOS (MADRID)
ALAZNE MARTINEZ ESPINOSA ..... QUINTANA Y CONGOSTO (LEON)
JOSE LUIS TEJO PICAMILL ..... MADRID
PATRICIA VICTORIA BLANCO SORDO ..... NARON (LA CORUÑA)
ANGEL CARPINTERO DURAN ..... BENAGUASIL (VALENCIA)
CRISTINA CRUXENT ENRICH ..... MATARO (BARCELONA)
JOSE ROMERO RECHE ..... CACERES
JUAN CAMPOS CHINCHILLA ..... L´HOSPITALET DEL LLOBREGAT (BARCELONA)
SERGIO MUÑOZ CANO ..... NUMANCIA DE LA SAGRA (TOLEDO)
ANA ISABEL PUENTE PASTOR ..... WAMBA (VALLADOLID)
MIREN ZORIONE GONZALEZ BLAZQUEZ ..... REINOSA (CANTABRIA)
DAVID ASENSIO CHACHARO ..... COLMENAR VIEJO (MADRID)
JESUS ANGEL HERNANDEZ DE ROJAS ..... VALLADOLID
JAIME ROMERO GARCIA ..... BARCELONA
JUAN IGNACIO MONTOYA GRACIA ..... CARTAGENA (MURCIA)
RAIMON BUSTOS SALVADOR ..... BARCELONA
JUAN JOSE SUAREZ PICADO ..... DUMBRIA (LA CORUÑA)
SALVADOR OROZCO CALVO ..... CORDOBA

COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de:

1 IMPRESORA/ESCANER "EPSON STYLUS SCAN 2000"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envianosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Cupón de votación nº 62

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

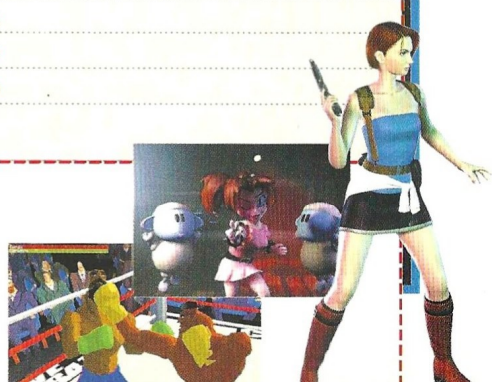
Nombre

Apellidos Edad

Dirección

Localidad C.P.

Provincia Teléfono ( )



CD.....62

El CD de este mes incluye un menú interactivo que te permitirá acceder a todos sus contenidos. En los diferentes menús, pulsa el icono de la lupa para obtener información acerca de la aplicación, vídeo o demo, y la flecha para ejecutar el programa de instalación o ver el vídeo. Si por algún motivo este menú no arranca automáticamente al introducir el CD en la unidad de CD-ROM, abre Mi PC, pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM y ejecuta el programa CGW62.EXE. Si prefieres acceder directamente a los contenidos del CD si utilizar el menú, las demos están dentro de la carpeta Demos, las utilidades en UTIL, los vídeos en la carpeta Vídeos y los Top Secret Interactivos en la carpeta Tsi.

DEMOS JUGABLES

En este CD-ROM podréis deleitaros con las maravillas de American McGee's Alice, un juego tan bien pensado y producido como hermoso. En él controlarás a Alicia, una Alicia muy distinta a todo lo que has visto y leído, que deberá defenderse con uñas y dientes de todos los malvados seres que la acechan. Posiblemente uno de los juegos más asombrosos de éste y el pasado año.

American McGee's Alice es lo más destacado de nuestro CD-62, pero, como viene siendo habitual, encontrarás muchas más demos, utilidades y soluciones, todo ello ordenado por secciones.

Os deseamos un Feliz y Próspero Año Nuevo 2001.

PISTAS:
NO proporcionamos pistas por teléfono.
SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo. Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente: -Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 327 79 50, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de Lunes a Jueves y de 13:00 a 15:00 horas los Viernes. **Este teléfono es sólo para posibles dudas técnicas sobre el CD-ROM, y en él no se proporcionan pistas para juegos**

AMERICAN McGEE'S ALICE

Ya puedes merodear por el extraño País de las Maravillas, ligeramente distinto de lo que habías imaginado. El cuento de hadas ha pasado a mejor vida para dar paso a una de las aventuras más escalofriantes y siniestras de cuantas puedes encontrar para PC. La Reina de Corazones va a por ti.
REQUISITOS MÍNIMOS: P400, 64MB de RAM, Aceleradora 3D
CONTROLES: Mueve a Alicia por la pantalla con ayuda del ratón y W, A, S y D.

SHEEP

Conduce inmensos rebaños de ovejas a través de los escenarios más dispares, enfrentándote a todo tipo de peligros. Si te gustó Lemmings, Sheep es tu juego.
REQUISITOS MÍNIMOS: P166, 32MB de RAM, SVGA
CONTROLES: Utiliza el ratón o los cursores para dirigir a tu rebaño.

UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta APLICACIONES/UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 8

CARPETA: DIRECTX8 INSTALACIÓN: DX80spa.EXE

Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, ya que es la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX8.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones ant. a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

QUICK TIME 4

CARPETA: Qtime4 INSTALACIÓN: QuickTimeInstaller.exe

Con esta versión de QuickTime, podrás ver muchos vídeos de los que antes no podías.

NOTA: Necesitas conexión a Internet para poder finalizar la instalación de un modo correcto.

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

Electronic Arts vuelve a la carga con su juego de F1. En la demo podrás elegir varios monoplaza diferentes para correr por el circuito de Indianápolis.

REQUISITOS MÍNIMOS: P233, 64MB de RAM, SVGA

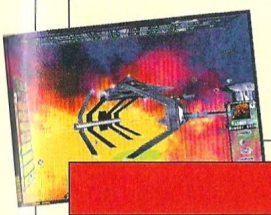
CONTROLES: Accede a la opciones y define las teclas o selecciona un dispositivo de juego.

FAR GATE

La inmensidad del espacio te espera en este sorprendente juego de estrategia en tiempo real. Tendrás la posibilidad de controlar un gran número de naves diferentes para acabar con el enemigo. Tú tienes el poder.

REQUISITOS MÍNIMOS: P233, 32MB de RAM, Aceleradora 3D

CONTROLES: Utiliza el ratón para mover a tus unidades.



FIFA 2001

Tras muchas entregas, finalmente ha llegado el FIFA más perfecto de la historia. Todos los jugadores son reales, a los que incluso es posible reconocer. Juega un partido entre Real Madrid y F.C. Barcelona desde el lado que prefieras.

REQUISITOS MÍNIMOS: P166, 32Mb de RAM, SVGA

CONTROLES: Puedes jugar con el teclado o con un pad de control.

MOTOCROSS MANIA

De los creadores de Edgar Torronteras Extreme Biker, Deibus Studios, llega un juego francamente bueno. Si te gusta el motocross y disfrutaste con su anterior trabajo, no dudes en instalar esta demo.

REQUISITOS MÍNIMOS: P266, 64Mb de RAM, Aceleradora 3D

CONTROLES: Configura los controles a través del menú de opciones.

VIDEOS

TRIBES 2

En este video podrás ver uno de los más asombrosos "shooters" programados para PC. Además, si lo tuyo es el juego online, no deberías dejarlo pasar.

EL REY ARTURO

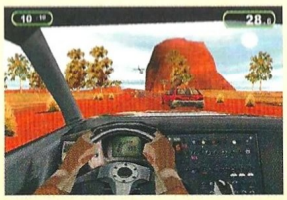
Si eres un fiel seguidor de las fascinantes aventuras que programa Cryo Interactive, su última producción te encantará. Averigua qué es lo que esconde el Sagrado Grial y dáselo a tu señor Arturo.

PRO RALLY 2001

El primer juego de rallys íntegramente programado por un equipo español. Te asombrarás por sus fantásticos gráficos 3D, aunque necesitarás un equipo potente para disfrutarlo al máximo.

REQUISITOS MÍNIMOS: P266, 64Mb de RAM, Aceleradora 3D

CONTROLES: Mueve el coche con ayuda de los cursores.

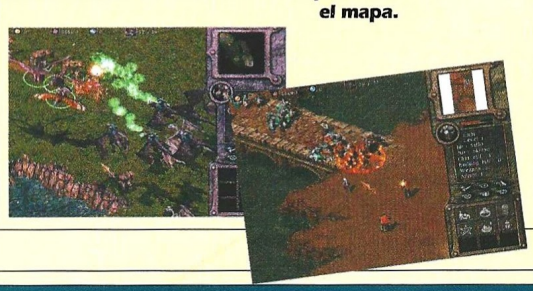


KINGDOM UNDER FIRE

Una explosiva combinación de géneros para un juego de gran factura técnica. Si te gustan juegos como Age of Empires y Diablo, KUF te encantará, sobre todo por la asombrosa ambientación con la que se le ha dotado.

REQUISITOS MÍNIMOS: P120, 32 Mb de RAM, SVGA

CONTROLES: El ratón te servirá para mover a tus unidades por el mapa.

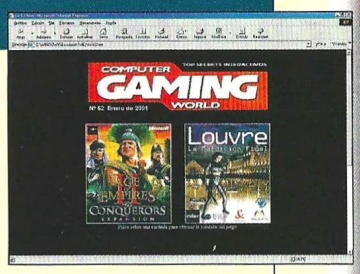


TOP SECRETS Interactivos

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y USO. SOLUCIÓN COMPLETA PARA EL LOUVRE Y AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI62 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-62. Pulsa sobre la carátula para acceder a la solución. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows. El texto también está incluido en el raíz del CD-ROM, nada más abrirlo, dentro del documento Guía Estratégica para AoE II.doc y solución del Louvre.rtf, que puedes abrir e imprimir con Word, Wordpad o el visor de Windows.



NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.

CD ESPECIAL TOMB RAIDER

Aquí tenéis un CD-ROM extra que no tiene desperdicio. En él se incluyen todas las aplicaciones, demos jugables, mini juegos, vídeos y wallpapers existentes sobre Tomb Raider. Bueno, a decir verdad casi todo, ya que no dudamos que haya algo más en la inmensidad de Internet. De lo que no hay duda es de que, en el CD que tienes en tus manos, hemos agrupado una amplia variedad de todo aquello que hace referencias al universo Tomb Raider y a, cómo no, su heroína indiscutible Lara Croft.

Encontrarás las demos jugables de las cinco entregas, lo que quiere decir que podrás echarle el guante a la última de ellas: Tomb Raider Chronicles. Esperamos que disfrutes con las demos tanto como nosotros, ya que te ayudarán a recordar los inicios de nuestra chica preferida (y qué chica).

Muy pocas veces encontrarás un CD-ROM tan completo y divertido como este.

CD 2

ESPECIAL TOMB RAIDER

DEMOS

Dentro de la carpeta demos encontrarás las demos jugables de las cinco entregas existentes de Tomb Raider, todas ellas ordenadas en el interior de su carpeta correspondiente.

Tomb Raider:
Encontrarás dos demos del gran clásico. Observa cómo era Lara hace unos años.

Tomb Raider II:
Dos demos de la fabulosa continuación del original.

Tomb Raider III:
Atraviesa la India con tu heroína favorita.

Tomb Raider: The Last Revelation:
Otras dos demos de la cuarta entrega, una de ellas es un nivel exclusivo que no aparecía en el juego original.

Tomb Raider Chronicles:
La última aventura de Lara Croft. Más peligros y habilidades que nunca.

PRESENTACIÓN INTERACTIVA DE TOMB RAIDER CHRONICLES

Una maravillosa aplicación que te permitirá ver fragmentos de todos los niveles que componen el juego, así como la secuencia de introducción del mismo. Para coleccionistas.

PUZZLES

Si eres fan de Lara y de los clásicos puzzles rompecabezas, los dos que hemos incluido aquí te encantarán. En ambos tendrás que recomponer a la bella Lara o algunos de los escenarios en los que ha corrido aventuras. De ti depende que recupere su bonito aspecto.

SCREENSAVERS

¿Aburrido de ver siempre los mismos salvapantallas de Windows? Eso ha terminado, porque aquí tienes tres de ellos inspirados en "La Diva". Haz que tu vista disfrute con Lara mientras tu PC está en reposo.

VIDEOS

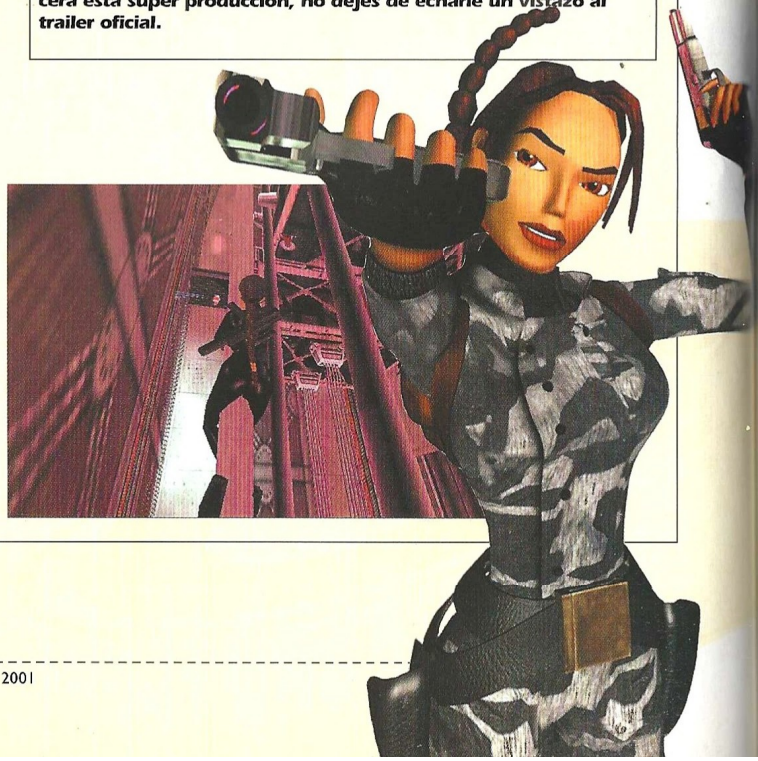
En la carpeta vídeos pues encontrar algunos de los más curioso e impactantes que hay. La mayor parte de ellos pertenecen a Tomb Raider Chronicles, pero podrás ver uno de la cuarta entrega y otro, sin duda el mejor, en el que se muestran imágenes de juego y de introducción de todas las partes.

WALLPAPERS

Si quieres dar un aspecto diferente y, por qué no, más atractivo al fondo de tu escritorio, puedes seleccionar entre más de 10 Wallpapers inspirados en Tomb Raider y Lara Croft. No te des un atracón.

TRAILER DE LA PELICULA TOMB RAIDER

Después de cientos de "castings", la voluptuosa Angelina Jolie ha sido la persona más indicada para dar vida a Lara Croft en la gran pantalla. Si quieres saber qué es lo que te ofrecerá ésta súper producción, no dejes de echarle un vistazo al trailer oficial.



ACCESO DIRECTO A LA INFORMATICA CON UN SOLO CLICK

ZDNet España

¡AHORA CON ACCESO GRATUITO A INTERNET!

Unete a ZDNet
Boletín de noticias gratuito, para recibir a tiempo la información que más te interesa.

ZDNet Noticias
Información de última hora con las noticias más destacadas del sector informático.

Canales
Una increíble lista de contenidos que ofrece a cada usuario todo lo que necesita.

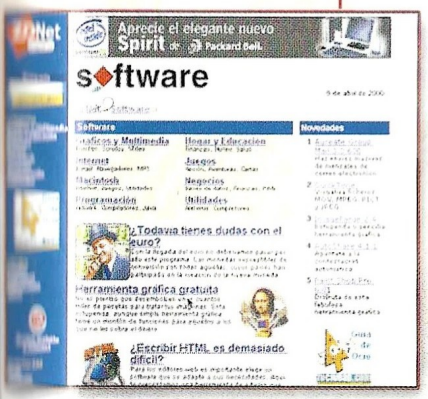
Temas en ZDNet
Los artículos más interesantes de la actualidad sobre la informática y la tecnología.

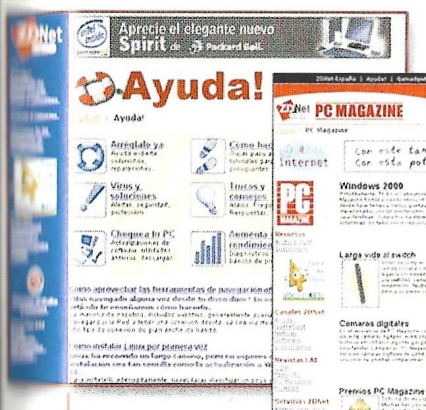
Software gratuito
Una completa selección de los mejores programas shareware y freeware para volcar en el ordenador.

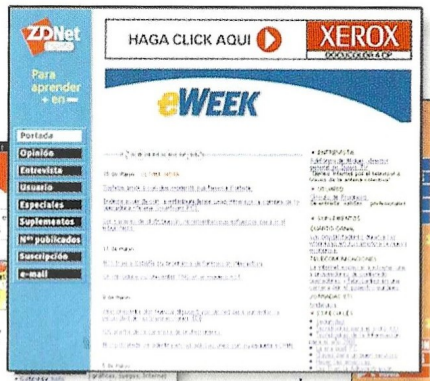
Revistas de Editorial América Ibérica
Fácil y rápido acceso a Computer Gaming World, PC MAGAZINE, FamilyPC y eWEEK.

DESCARGA DE SOFTWARE

Todo tipo de software: utilidades, herramientas gráficas, juegos, internet y mucho más.







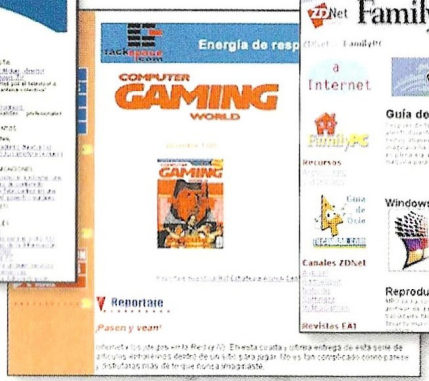


IMAGEN LÍMITE

SOPORTE TECNICO

Ayuda experta en todo momento para resolver cualquier duda referente al mundo de la informática.

PC MAGAZINE

Cada mes la información más completa e interesante sobre los contenidos de PC MAGAZINE, la revista de informática nº 1 en el mundo.

eWEEK on line

El más prestigioso semanario del sector informático, con las noticias de última hora más destacadas. Opinión, reportajes, entrevistas, personajes del sector, la situación de las Tecnologías de la Información para la nueva Economía...

FamilyPC

La informática accesible para todos, descubre lo más nuevo, todo lo que puedes hacer con tu PC. Conoce ya la informática pensada para la gente de hoy.

Computer Gaming World

El mundo de los juegos de ordenador: aventuras, estrategias, acción, deportes, simulación...
Con las mejores ofertas del momento.

Toda la información contenida en ZDNET ESPAÑA se ofrece por cortesía de:

américa ibérica
www.eai.es

PC MAGAZINE EDICIÓN ESPAÑOLA
FamilyPC
COMPUTER GAMING WORLD
eWEEK

www.zdnet-es.com

COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo II	Havas
2	Dracula	Friendware
3	Silver	Infogrames
4	The Curse of M.I.	Electronic Arts
5	Vampire	Proein

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Age of Empires II	Microsoft
2	Commandos	Proein
3	Los Sims	E. Arts
4	Tzar	FX Interactive
5	Starcraft	Havas

TOP 5 ACCION

1	Half-Life	Havas
2	Resident Evil 2	Virgin
3	Messiah	Virgin
4	Tomb Raider IV	Proein
5	Unreal Tournament	Virgin

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 2000	Dinamic
2	FIFA 2000	Electronic Arts
3	PC Fútbol 7.0	Dinamic
4	NBA Live 2000	Electronic Arts
5	FIFA 2001	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	GP 500	Proein
2	Grand Prix 3	Proein
3	Colin McRae 2	Proein
4	Rally Championship	Friendware
5	Superbike 2001	E.Arts

TOP 50

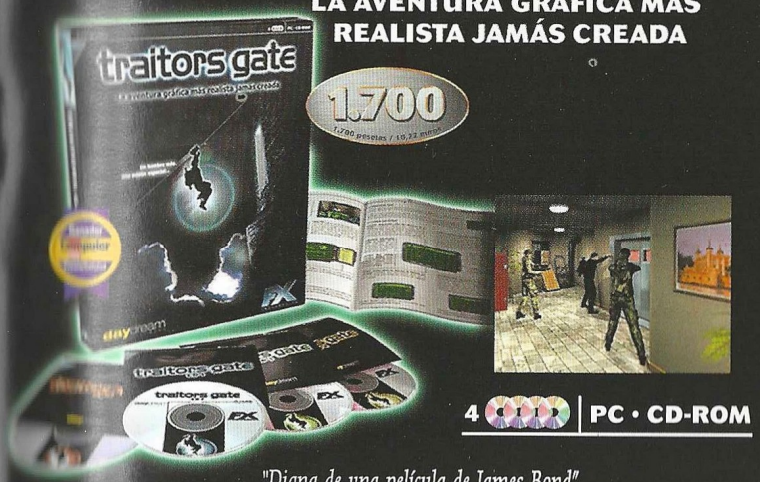
	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Age of Empires II	Microsoft	EST.
2	Commandos	Proein	EST.
3	Diablo II	Havas	AV/R.
4	Half-Life	Havas	ACC.
5	Los Sims	Electronic Arts	EST.
6	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
7	GP 500	Proein	SIM.
8	PC Fútbol 2000	Dinamic	DEP.
9	Tzar	FX Interactive	EST.
10	Starcraft	Havas	EST.
11	Messiah	Virgin	ACC.
12	Drácula: La Resurrección	Friendware	AV/R.
13	Tomb Raider IV: TLR	Proein	ACC.
14	Fifa 2000	Electronic Arts	DEP.
15	Silver	Infogrames	AV/R.
16	Unreal Tournament	Virgin	ACC.
17	Curse Of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
18	Baldur´s Gate	Virgin	AV/R.
19	Age of Empires	Microsoft	EST.
20	Vampire	Proein	AV/R.
21	Outcast	Infogrames	AV/R.
22	Tomb Raider III	Proein	ACC.
23	Commandos: MADD	Proein	EST.
24	A Sangre Fría	Ubi Soft	AV/R.
25	Quake II	Proein	ACC.
26	Rayman 2	Ubi Soft	ACC.
27	Quake II Arena	Proein	ACC.
28	Morpheus	FX Interactive	AV/R.
29	Grand Prix 3	Proein	SIM.
30	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
31	Broken Sword II	Virgin	AV/R.
32	MDK 2	Virgin	ACC.
33	Metal Gear Solid	Microsoft	AV/R.
34	Devil Inside	Friendware	ACC.
35	Warcraft II	Havas	EST.
36	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
37	Diablo	Havas	AV/R.
38	Sim City 3000	Electronic Arts	EST.
39	Drakan	Virgin	ACC.
40	Colin McRae 2	Proein	SIM.
41	Rally Championship	Friendware	SIM.
42	Deus Ex	Proein	AV/R.
43	Swat 3	Havas	ACC.
44	Resident Evil	Virgin	ACC.
45	NBA Live 2000	Electronic Arts	DEP.
46	Midtown Madness 2	Microsoft	ACC.
47	Anno 1602	Infogrames	EST.
48	La fuga de Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
49	Superbike 2001	Electronic Arts	SIM.
50	FIFA 2001	Electronic Arts	DEP.

▪ AV/R= *Aventura / Rol* ▪ ACC= *Acción* ▪ DEP= *Deportes*
▪ SIM= *Simuladores* ▪ EST= *Estrategia*

FX INTERACTIVE
www.fxplanet.com

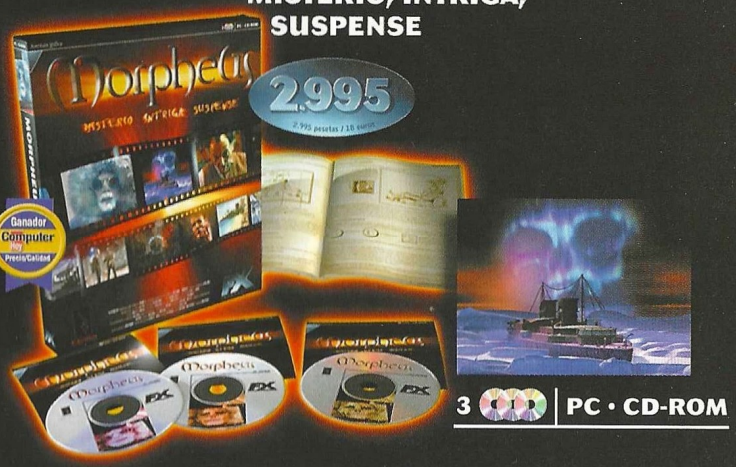
LAS MEJORES CRÍTICAS SON DE LOS EXPERTOS. EL PRECIO ES COSA NUESTRA.

LA AVENTURA GRÁFICA MÁS REALISTA JAMÁS CREADA



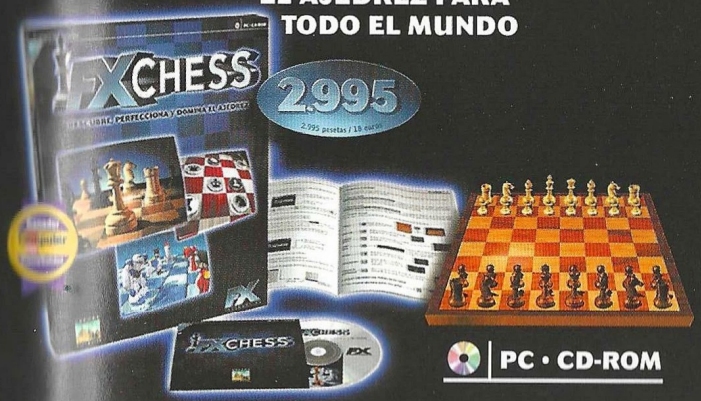
"Digna de una película de James Bond" PC Actual

MISTERIO, INTRIGA, SUSPENSE



"Morpheus está dispuesto a superar el éxito del legendario Myst" Micromanía

EL AJEDREZ PARA TODO EL MUNDO



"El ajedrez que puede ser jugado desde un principiante a un maestro" CGW

PON ORDEN EN LOS LUGARES MÁS PELIGROSOS DEL PLANETA

"No pararás hasta terminártelo" Games Review

EL NUEVO CLÁSICO DE LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

"A veces nos encontramos con verdaderas joyas como TZar" Terra

LA AVENTURA QUE MARCA EL COMIENZO DE UNA NUEVA ERA

"Una de las mejorres aventuras gráficas jamás realizada" The New York Times

Los productos FX se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

KINGDOM UNDER FIRE

La estrategia en tiempo real y el rol se unen en una lucha de héroes

www.kingdomunderfire.com

Distribuye: Friendware
Francisco Remiro, 2 Edificio A
Tel.: 91 724 28 80

FRIEND WARE

www.friendware.es

PHANTAGRAM
www.phantagram.com

WAR GATE

blue GAME ENGINE

Desarrollado por PHANTAGRAM Ltd., publicado por PHANTAGRAM (Europe) Ltd. Distribuido en España por Friendware